

1 Dech Draka



Deskovky

Dnes patrně nejčastěji používaný zjednodušený název pro to, co by se asi mohlo správně nazývat moderní společenské hry. Velmi široká skupina her, do které snad každý z nás už někdy nahlédl. Znáte Carcassonne, Bang!, Prorocství nebo třeba deskovou hru Warcraft? Ty všechny a s nimi spoustu dalších deskových a karetních her lze zařadit do této poměrně těžko vymezitelné kategorie. Protože během posledních deseti let začínají tyto hry u nás získávat velmi širokou základnu příznivců, určitě si zaslouží svůj úvodník. Ten se rozhodně nebude snažit o žádné definice, ale pokusí se krátce představit tradici těchto her.

Tradice hraní, která dnes přichází k nám, naplno začala v sedmdesátých letech v Německu. Tam se tedy rozvíjí už téměř 50 let a postupem času se stala obrovským fenoménem. Málokdo z nás si asi dokáže představit to, že nejen názvy, ale i autory a třeba také pravidla, těch neznámějších her v Německu zná téměř každý od malých dětí až po babičky a dědečky. Pokud si chcete udělat představu o tom, jak se v Německu hraje, doporučuji navštívit veletrh her v Essenu. Ten se koná každoročně v říjnu a během čtyř dnů ho navštíví kolem 150 000 hráčů opravdu všech věkových skupin.

Chceme-li se o tradici hraní dozvědět něco bližšího, je třeba vrátit se k několika důležitým datům. Úplné začátky hraní by se daly vystopovat i více než sto let zpět. První hrou, která by se již mohla řadit mezi hry moderní, je hra Stratego. Ta má původ ve Francii, kde se objevila již v roce 1908. Dalším velmi známým předchůdcem moderních her jsou Monopoly, jejichž první verze byla v USA patentována dokonce již v roce 1903. Takovým mezistupněm mezi těmito předchůdci a dnešními hrami by mohla být akciová hra Acquire, taktéž s původem v USA, z roku 1962.

Tradice opravdových moderních her se zrodila v průběhu sedmdesátých let dvacátého století. Tam začínala jako záležitost úzké hráčské komunity a vyvíjela se velmi zvolna. Takovým prvním zásadním datem je rok 1979. Od tohoto roku uděluje německá akademie her cenu Spiel des Jahres (Hra roku), kterou jako první získala hra Hase und Igel (u nás známá jako Zajíc a želva). Tato cena se za více než 25 let svojí existencí vyvinula ze záležitosti uzavřené herní komunity v cenu velmi prestižní. Její vyhlášení dnes každoročně s velkým očekáváním vyhlíží zejména vydavatelé her. Logo ve tvaru stylizované červené figurky může hře oceněné v daném roce přinést prodeje v řádech statisíců kusů.

Tím už se ale dostáváme do dnešních dnů. K tomu, aby se propojilo původní komunitní hraní s dnešním celospolečenským fenoménem, je třeba zmínit ještě jedno datum. Jedná se o rok 1995. V tom roce obrátili německý zubař Klaus Teuber společně s firmou Kosmos svět moderních her naruby. Vydali totiž hru jménem Osadníci z Katanu. Ta představovala ideální kombinaci hry strategické a zároveň jednoduché, ve spojení s rozvinutou komunikací mezi hráči. Jako ideální hra v ideální čas znamenala revoluci ve světě moderních her. Od té doby se moderní hry rozšířily po celém světě a do široké škály věkových i sociálních skupin. Asi kolem roku 2000 se ve větší míře začaly dostávat i k nám. Ale o tom až zase někdy příště.

Pavel „Pogo“ Prachař

hračské

doupě

pevnosti



Síla přátelství

Jan „Čenis“ Galeta

Okřídlená přetínala vlny Vnitřního moře jako pila kmen stromu a galionová figura v podobě valkýry s mohutnými křídly se třpytila mořskou vodou. Plachty naplněné větrem se nadouvaly jako ženské poprsí a námořníci pobíhali v horečné činnosti. Posypávali palubu pískem, roznášeli na dobře přístupná místa toulce se šipkami do kuší i sudy plné tesáků a krátkých těžkých šavlí. Jejich kamarádi kontrolovali stav válečných strojů u hrazení paluby a jiní nosili pro stroje střelivo. *Okřídlená* byla vyzbrojena šesti gastrafety, velkými kušemi na otočném šroubu, a čtyřmi palintonony, které dokázaly střílet kamenné koule a prorazit do boku nepřátelské lodi slušnou díru. Ti z posádky, kteří měli nejlepší oko a jistou ruku, šplhali s kušemi na zádech do stěžňových košů, na ráhna a do lanoví, aby měli nerušený výhled při míření a střelbě. *Okřídlená* se chystala k boji.

Na můstku tohoto majestátního miralenu s boky vyvedenými v pestrých barvách stáli dva muži. První z nich byl Drubalt Bílý Ohon, kapitán lodi a původem severský barbar. Měl široká ramena se svaly zocelenými prací na moři, oblečený byl v prosté lněné bílé košili, krátkých žlutých kalhotách a na hlavě měl černý třírohý klobouk. Své přízvisko nenosil jen tak, přesně totiž vystihovalo barvu jeho vlasů a styl účesu. Druhým mužem byl Jan Tuskar, první důstojník, dobrodruh, nevyvedený syn z vážené keledorské rodiny. Měl na sobě černou vyšívávanou košili, přes ni rudý kabátec lemovaný zlatou nití, krátké černé kalhoty a červené kamaše. Na rozdíl od Drubalta, který byl jako většina námořníků bos, měl Jan na nohou pečlivě vyleštěné kožené holínky. Vypadal jako elegance sama a dlouhé zvlněné lokny zlatých vlasů, povlávající ve větru, ten dojem jen utvrzovaly. Když takhle vyparáděný chodil po Erinu, obracely se za ním nejen děvky, ale i počestné ženy. Oba byli ozbrojeni, Drubalt měl u pasu dlouhou šavlí, hodící se spíše pro kavalistu než námořníka, a Tuskar se honosil kordem se zlaceným a zdobeným košem a bohatě leptanou čepelí. Ta byla ovšem ukryta v přepychové pochvě.

Drubalt se lokty opíral o zdobené brlení zadní nástavby, v rukou držel dobré sklo z rilondských dílen a pozoroval jím erinský koráb, ke kterému se *Okřídlená* nezadržitelně blížila. Převrácený obraz lodi byl rozostřený a čočky dalekohledu plné nečistot, ale přesto v lodi Drubalt poznal *Mladou paní Olešku*, jejich dnešní kořist. Na jejím stěžni vlály dvě vlajky. Zkřížené kordy na rudém poli byly zástavou Erinu, stejně vyšitý kus látky se třepotal i na hlavním stěžni *Okřídlené*. Druhým praporem na *Olešce* byly čtyři čtyřcípé hvězdy na modrém poli, dotýkající se navzájem cípy, znak kupeckého domu Tarninských.

„Uprav kurs o dvě čárky na levobok, Jene. Už o nás vědí, a jako že jsem se narodil ve Stolobojské zátocce, tak vím, že se nám pokusí prchnout nějakým zoufalým manévrem. Namísto

toho ale vplují přímo do naší vřelé náruče,“ řekl sebejistě Drubalt Tuskarovi, který pevně držel v rukou kormidelní kolo, skvělý to keledorský vynález.

Elegán jen přikývnul a upravil kurs. Na můstek, který zabíral celou palubu zadní nástavby, neměl po většinu času přístup nikdo jiný než oni dva a mladý plavčík, jejich osobní sluha. Nevěřili na téhle lodi takřka nikomu, krom sebe navzájem, a moc dobře věděli proč. Teď sice byli zaměstnaní u mocného erinského kupeckého rodu Vieranů, plavili se pod jejich vlajkou se zlatou vavřínovou ratolestí na černém poli a v Erinu si žili jako páni, oba ale byli skrz na skrz piráti, a stejně tak i muži v jejich posádce. Znali se už několik let, ale přátelé z nich byli teprve od té doby, co je Vieranové najali jako velitele *Okřídlené* a dali jim oběma kaperský patent. Listinu, díky které mohli z pověření svých zaměstnavatelů loupit a přepadat lodě, a přitom byli v Erinu považováni za počestné námořní důstojníky. Samosebou, kdyby se dostali do rukou spravedlnosti jiného státu, byli by pověšeni jako prachspostří piráti. A protože *Okřídlená* byla kaperská loď, tvořila její posádku sbírka vrahů, zlodějů, podvodníků a zvrhlíků, kteří by se neštíteli podříznout vlastního kapitána z velmi maličerných důvodů. Drubalt s tím měl vlastní zkušenosti, kdysi ho jeho vlastní posádka vydala danérské armádě za tučnou odměnu na jeho hlavu. Roky pak hnil ve vězení. Na takové muže, jako byli piráti, platila jen krutost a tyranský přístup, a ačkoliv ten šel Drubaltovi velmi dobře, potřeboval někoho, kdo by mu kryl záda. Usměvavý a veselý Jan Tuskar sice tento úkol plnil velmi dobře, ale přesto měl Drubalt pojistku v osobě bocmana Boryslava. Bohatě mu platil za to, že na něj dával nenápadně mezi posádkou pozor.

Přepadali jen lodě náležející k nepřítelům a konkurenci Vieranů. A rod Tarninských momentálně do této kategorie patřil. Proč, to Drubalta vůbec nezajímalo. Podle zprávy od vieranského agenta byla *Mladá paní Oleška* naložená kořením, kožešinami a slonovinou ze Země šelem a vracela se z plavenských kolonií domů do Erinu. Tarninští měli, kdoví proč, mimořádně dobré vztahy s Plavenským císařstvím a jako jediní z Erinu mohli obchodovat v jeho přístavech. *Oleška* za sebou měla nebezpečnou několikadenní plavbu Žhavým mořem a okolo sopěčných Barbarských ostrovů, ale tady, u východního pobřeží poloostrova Zelené peklo, se její cesta skončí. Drubalt o tom byl pevně přesvědčen. *Oleška*, jako většina kupeckých lodí, plula podél pobřeží Tary, aby se vyhnula nástrahám volného moře a mohla pohodlně nabírat zásoby nebo zakotvit v nějaké zátocce, kdyby se blížila zlá bouře či tajfun. Právě na tuto jistotu vždy sázeli všichni piráti Vnitřního moře a Drubalt s Janem neměli důvod nedělat to samé. Čekali s *Okřídlenou* v ústí dosud nepojmenované řeky jižně od osady Djergawa, a sotva je *Oleška* minula, vyrazili za ní. Byla sice typově také miralen, ale obchodní, nikoliv bojový. Byla tudíž mnohem bachratější, pomalejší a hůře se s ní manévrovalo, navíc byla plně naložena a měla větší ponor než *Okřídlená*. Trvalo jen půl dne, než ji dostali na dohled, a od té chvíle se přibližovali vlnu za vlnou. Nacházeli se teď nedaleko Skrýší, mysu oddělující Nomiladův záliv a Erin od Vnitřního moře, a bylo jasné, že dál k domovu už kapeři obchodníky nepustí.

Čas se vlekl, vítr foukal do tváří, voda odstříkovala od trupu a lodě se blížily k sobě. *Okřídlená* měla *Olešku* před sebou na pravoboku. Posádka kaperské lodi už byla připravena na



svých místech. U válečných strojů, s kušemi v rukou a šavlemi u pasu. Oheň v kuchyni byl zhasen. Muži byli připraveni zabít.

„Posádko!“ vzkřikl Drubalt. „Dobře víte, co vás čeká a co máte dělat.“ Stál u schůdků na zadní nástavbě, ruce v bok. Vypadal jako zjevení ze zlého snu. „Oleška se nám pokusí ještě vyklouznout, ale my i oni víme, že se to nemůže zdařit. Však už i její posádka se připravuje k boji. Možná jich je víc, ale jsou to jen námořníci. My jsme dravci mořských plání! Předpokládám, že se stočí na sever a ukáže nám zád'. V tom případě vystřelíte ze strojů na pravoboku a pak s ní srovnáme kurs, doženeme ji, zahákujeme, vpadneme na její palubu a všechny pobijeme. Nikoho nešetřete. A vyvěste už vlajku!“

Dva muži se chopili kusu látky a vytáhli na hlavní stěžeň černou vlajku s šikmým bílým pruhem, zástavu Bílého Ohonu. Lodě se mezitím přiblížily tak na sto metrů. Muži na pravoboku *Okřídlené* posadili do vodičích žlábků palintononů kamenné koule a začali stroje natahovat. *Mladá paní Oleška* skutečně začala měnit směr plavby. Ovšem zcela opačně, než Drubalt předpokládal. Loď Tarninských se pomalu obracela na jih, aby tak zkřížila dráhu svým pronásledovatelům.

Hlupáci, pomyslel si Drubalt, přímo nám do rány. „Prudce na levobok, Jene, ať se s ní srovnáme,“ řekl Tuskarovi u kormidla a více nahlas pro posádku vykřikl: „U palintononů ke střelbě připravit! Kušníci, až budeme na dostřel, dělejte, co umíte. Hlavním cílem je kapitán, kormidelník a bocmani!“

Oleška už byla natočená na jih, a kdyby *Okřídlená* pokračovala ve svém původním kurzu, obě lodě by se byly srazily. Tuskar ale kaperský miralen, který měl citlivější a výkonnější kormidlo, stočil také, a obě lodě se náhle octly bok po boku, sotva čtyřicet metrů od sebe. Většina plachet na obou z nich schlípala, jak se dostaly z větru, ale posádky teď měly jiné starosti, než si hrát s plachtovím.

„Střelba!“ zařval Drubalt. Dva palintonony a tři gastrafety na pravoboku vypustily koule a šípy. Kaperská posádka zařvala v očekávání úspěchu, a také aby se povzbudila. Okolo *Olešky* se ale zablesklo a projektily šplouchly neškodně do vody. Křik na *Okřídlené* odumřel.

„U Kharovy prdele! Mají na palubě mága,“ poznamenal Tuskar. Drubalt přikývnul, nebyl z toho nadšený. Mágové dokázali udělat na moři ošklivé věci. Naštěstí *Okřídlená* měla své pojistky. Doufal jen, že ten kouzelník není žádný arcimistr. „Jene, zaveď nás k ní,“ řekl Tuskarovi a k posádce vzkřikl: „Připravte lana a háky, začne zteč!“

Studená propast mezi miraleny se začala uzavírat, jak se blížily k sobě. Válečné stroje *Okřídlené* se Drubalt rozhodl už nepoužívat a *Oleška* žádné neměla. Jak si byly lodě blíž a blíž, viděli si už námořníci do tváří, řvali po sobě nadávky a urážky a dělali oplzlá gesta. Vzduch zaplnily šípky z kuší, vystřelené z obou plavidel. Kouzelník na *Olešce* zřejmě šetřil síly, protože ochranný štít nyní držel pouze nad můstkem a kryl tak jen sebe, kapitána a kormidelníka. Kušníci z *Okřídlené* si tak museli hledat cíle mezi posádkou. Těch ovšem byl dostatek. Nadávky vystřídaly první výkřiky bolesti. První muži se hroutili s šípkami v těle na fošny, které jim byly pevninou, a krev tekla po písku na palubě.

Kapeři z *Okřídlené* vyhodili desítky lan s háky. Některé sklouzly po trupu obchodního miralenu, ale většina z nich se zachytila. Posádka *Olešky* je odsekávala, ale bylo jich mnoho a navíc každý, kdo se po abordážním lanu ohnal, se stal před-

nostním cílem pro střelce z *Okřídlené*. Zatím to jde dobře, řekl si Drubalt a vytasil svou dlouhou šavli.

Muži začali lana přitahovat a propast mezi loděmi se zmenšila na několik metrů. V tu chvíli se začalo na můstku *Olešky* tetelit světlo. Drubalt si toho všiml a hned vydal rozkaz: „Střílejte na můstek!“ Jeho střelci ho poslechli. Mág začal sesílat jiné kouzlo a musel tedy zákonitě stáhnout ochranný štít. Drubalt nebyl expert, ale základní teorie o magii si kdysi prostudoval. Kormidelník *Olešky* se zhroutil s šípkou v oku. Šťastný zásah, pomyslel si Drubalt. Kormidla se ale hned chopil jiný muž.

A pak už z můstku kupecké lodi, z rukou mága, vyletěla mohutná ohnivá koule. Pomalu, jakoby opile, se překoulela vzduchem těch pár metrů a vrazila do trupu *Okřídlené*. Muži na *Olešce* zajásali, ale Drubalt věděl, nebo spíš doufal, že je to předčasné. Místo aby koule vybuchla, vypálila do boku lodi díru a zažehla nehasitelný magický požár, ozvalo se pouze hlasité „plop“. Okolo *Okřídlené* se zajiskřilo a koule zmizela jako sněhová kulička v krbu. Do magické ochrany v podobě zabudovaných artefaktů investoval Drubalt, nebo spíš na jeho nátlak Vieranové, hodně peněz, ale vyplatilo se to už několikrát. Bouřlivý jásot se teď ozval na *Okřídlené*. Loď s třesknutím přirazily k sobě a Drubaltova posádka se vrhla do útoku.

Kapeři přeskakovali z paluby na palubu nebo se na lanech spouštěli z ráhnoví. Do toho pořád stříleli kušníci a na obou stranách přibývalo mrtvých a raněných. Drubalt ani Tuskar neváhali. Jan předal kormidlo mladému plavčíkovi, i když jen nerad, a po boku svého kapitána se vrhl na nepřátelskou palubu do boje.

Můstek *Okřídlené* byl vyšší než na druhé lodi, a tak pro ně nebyl problém vpadnout přímo mezi kapitána a mága. Kapitán obchodní lodi byl starší muž s bříškem, ale svůj jednoruční meč držel velice jistě a tvářil se, že s ním umí zacházet. Naopak kouzelník v rudém hábitu byl pouhý mladíček, nemohlo mu být ani dvacet. Kolem něj se svíjely třpytivé stuhy v barvách duhy. Krom nich byl ještě na můstku námořník u kormidla a mrtvý kormidelník. Námořník ale nebyl vyzbrojen a stáhl se k brlení, aby se vyhnul boji. Drubalt s Tuskarem na sebe pohlédli a tváře jim zkřivil úšklebek. Drubalt zaútočil na kouzelníka, Tuskar se pustil do boje s kapitánem. Neměl to snadné, svým lehkým kordem nemohl naplno krýt údery těžkého jednoručáku. Zato byl ale rychlejší a bodal jako vos. Kapitán ovšem opravdu věděl, co s mečem dělat, a vypadalo to na delší a vyrovnaný souboj.

Drubalt řal po mágovi, ale šavle prosekla jen oblak kouře, ve kterém kouzelník zmizel. Okamžitě se ale přímo ze vzduchu zhmotnil Drubaltovi za zády. V rukou držel meč z modrého ohně a ve tváři měl výraz vrcholného soustředění. Drubalt nechtěl, aby se magik mohl soustředit. Kdovíjaké kouzlo by pak ze sebe vypotil. Zasypal proto mladíka sérií úderů. Modře planoucí meč byl ale všude a odrážel všechny pirátovy útoky. Naštěstí obyčejné ocelové šavli nijak neublížil. Bylo zřejmé, že je to dílo magie. Mladý kouzelník byl svým mečem doslova zmítán sem a tam, ztrácel rovnováhu a potácel se. Přesto ale meč vedl jeho ruku jako mistr šermu. Drubalt dostával vztek, ale mágův meč se neustále bránil a ještě ani jednou neprovedl výpad. Naštěstí, pomyslel si Drubalt. Vtom jeden z kušníků z *Okřídlené* vypálil po mágovi a modře planoucí meč dal přednost šípce před šavlí. Ozvalo se zasyčení, jak magický meč neuvěřitelnou rychlostí srazil letící projektil.



Kouzelník ale zařval bolestí. Jeho zbraň mu ve snaze zachránit život vykloubila rameno. Drubalt nezaváhal, využil krátké chvílky, kdy meč srážel šipku, a rozpáral kouzelníkovi břicho. Magický meč zmizel a mladík se zhroutil na palubu v kaluži krve a střev. Drubalt byl otřesen. Dosud nikdy neviděl, že by někdo dokázal krýt střelu z kuše. Magie mu zase jednou ukázala, co dokáže. Rozhlédl se okolo.

Na palubě *Olešky* probíhala krutá řež. Kaperští střelci už posráželi své konkurenty z ráhen i lanoví a měli teď málo práce. Báli se střít do skrumáže, která se přelévala od boku k boku kupecké lodi. Námořníci se stále bránili, ale Drubaltovu zkušenému oku bylo jasné, že jeho posádka už má navrch.

Jan Tuskar stále sváděl boj s kapitánem *Olešky*. Začínal být unavený, šerm s kordem, ač se to nezdá, vyžaduje silnou paži. Na druhou stranu bezejmenný kapitán vypadal, že brzy vyplivne plíce. Kdyby byl o deset let mladší, už by bylo po boji, pomyslel si obdivně Tuskar. A zatímco se pokusil o útok na hrdlo, přiskočil zezadu ke kapitánovi Drubalt a zarazil mu svou šavli do zad. Kapitán sebou zaškubal a mrtvý sklouzl z čepele ke kormidlu své lodi. Tuskar se na Drubalta nesouhlasně zašklebil, ale na druhou stranu mu byl vděčný. Možná mu zachránil život. A navíc, na hlouposti jako čest nebylo v jejich živobytí místo.

Když není místo na čest, co na důvěru a přátelství? blesklo Drubaltovi hlavou, když se sklonil, aby utřel čepel do kapitánova kabátce. Myšlenku mu přerhnuv Tuskarův varovný výkřik: „Bacha!“ Drubalt se skulil přes mrtvolu stranou a vrazil bokem do kormidelního kola. Klobouk mu spadl z hlavy. Nad ním zasvištěla čepel tesáku. Tuskar skočil, vrazil do útočnicka ramenem, povalil ho na zem a tam mu probodl srdce kordem. Byl to ten náhradní kormidelník, který se dosud krčil v rohu. Asi nakonec přece jen dostal odvalu. Tuskar nabídl svému kapitánovi ruku a pomohl mu na nohy.

„Zachránils mi život,“ řekl mu vděčně Drubalt.

„Stejně jako ty před chvílí můj,“ oplatil mu to Tuskar. Pohlédli si do očí a více slov nebylo třeba. Věděli, že úcty se zase jednou vyrovnaly.

Boj na hlavní palubě měli z vyvýšeného můstku jako na dlani, ale už se nebylo na co koukat. Zbyla jen desítky námořníků, zoufale se bránící mořským dravcům z *Okřídlené*.

„Zahodte své zbraně, vzdejte se a já vám daruji život!“ vykřikl Drubalt. Tuskar na něj překvapeně pohlédl, ale pak mu to došlo a sklopil zrak. Na moři není místo ani pro soucit. A mezi piráty už vůbec ne. Námořníci se ale chopili příležitosti jako kuřák náustku vodní dýmky a odhodili své zbraně. Kapeři by je teď sice nejraději nasekali nadrobno, ale nechtěli jít proti příkazu svého kapitána, a tak se na ně jen vztekale zubili.

„Svažte jim ruce,“ přikázal Drubalt a jeho muži se dali do práce. Zbylí hrdinní námořníci byli brzy připraveni u brlení hlavní paluby jako prasata na porážku. Drubalt se na ně díval pěkně svrchu z můstku. Jejich tváře byly plné strachu, nejistoty, ale sem tam se jim v očích zableskla naděje. Věděli, že piráti, korzáři ani kapeři nedávají milost. Ale věděli také, že kdyby bojovali, neměli by žádnou šanci proti přesile. Obávali se pouze mučení.

„Statečně jste bojovali, udatní námořníci z Mladé paní *Olešky!*“ vzkřikl vznešeně Drubalt. „Váš boj ale ještě nekončí. Dávám vám šanci zachránit své životy.“ Byť malou, pomyslel si v duchu. „Hodte je do vody!“ poručil svým mužům a ti jeho rozkaz s nadšením provedli. Námořníci šplouchli do moře. Osm z těch desítky šlo hned ke dnu. Neuměli plavat. Dva se

ale vynořili na hladinu a zoufale šlapali vodu, aby se udrželi na vzduchu. To bylo přesně o dva více, než Drubalt čekal. Přesto neměli šanci. Od pobřeží byli vzdáleni několik desítek kilometrů a moře bylo plné nebezpečí, přičemž žraloci patřili mezi ta menší. Jak spoutané lodě unášel proud, dva námořníci potácející se po hladině se vzdalovali. Jejich osud už ale koneckonců nikoho z kaperů nezajímalo. Dali se totiž do rabování a plnění nákladu *Olešky*.

Drubalt se své muže snažil řídit, ale ndržel je nijak zkrátka a dovolil jim, aby si drobný lup nechávali pro sebe, i když stejně dostanou podíl z celkové kořisti. Po boji byli jako opilí a pokud by na ně byl kapitán tvrdý, snadno by to mohlo skončit vzpourou. *Oleška* vezla hlavně kožešiny lvů, gepardů a zeber, několik beden slonoviny a nosorožčích rohů, bedny a pytle s kořením. To vše posádka pomocí lodních jeřábů překládala na *Okřídlenou* a její nákladový prostor se rychle plnil. Drubalt s Tuskařem navštívili kapitánovu kajutu. Do té se jeho posádka neodvážila. Kořist z ní patřila Drubaltovi. Spolu s Janem se prohrabovali lodními deníky. Drubalt si s potěšením prohlédl a schoval podrobné mapy moře v okolí Maleny a Barbarských ostrovů. Každý kapitán si své mapy střeží jako oko v hlavě, pečlivě si do nich celý život zakresluje směry a sílu proudů, mělčiny a útesy, vhodná kotviště a podobné věci. Jako svůj největší poklad je pak chová v tajnosti i před vlastní ženou.

„Podívej na tohle, Drubalte,“ řekl Tuskar se zaujetím nad stránkami lodního deníku. Zrovna studoval soupis nákladu a vedle pečlivých poznámek o počtu sloních klů a rozměrech lvích kožešin jej zaujal velmi neurčitý záznam, který zněl: „dvě okované truhlice.“





Drubalt se usmál. „To vypadá zajímavě,“ souhlasil kapitán. „Pojďme se po nich podívat.“

Propátrali celé podpalubí, nyní už z většiny prázdné, prolezli i zboží přeložené na *Okrídlenou*, ale po truhlách nebylo ani památky. Oba ale byli zkušení námořníci a věděli, kde na lodi hledat tajné skrýše. Zatímco se jejich posádka opíjela rumem a quanilou, kterou našli na *Olešce*, sestoupili oba důstojníci opět do podpalubí a s lampou v ruce prohledávali stěny a podlahu. Nenarazili ale na nic. V tom případě zbývalo už jen jedno místo a Drubalt se proklínal, že ho to nenapadlo rovnou. Mohli se vyhnout špíně a vlhku, které tam dole panovalo. Vrátili se zase nazpět do kapitánovy kajuty v záďové nástavbě. Cestou dohlédli na posádku, která se krom pití bavila souboji, kartami, kostkami a ničením *Olešky*.

Začali proklepávat stěny a netrvalo dlouho, než narazili na dutinu. Byla v zadní stěně nad kormidlem, pod dvěma okýnkami. Určitě měla nějakou západku, ale Drubalt tenkou přepážku rázně prokopl. Ve skrýši ležely dvě okované truhličky, každá o velikosti dvou pecnů chleba na sobě.

„Copak to tu máme?“ řekl s úsměvem Drubalt, vyndal je ven a prohlédl si jejich zámky. „Jene, zajdi nahoru a prohlédni kapitánovo tělo, jestli u sebe nemá klíče,“ přikázal. Tuskar přikývl a vydal se na můstek. Drubalt si sednul na židli, opřel se a přemýšlel. Ať je v těch truhlách cokoliv, určitě to není běžný náklad a určitě je to hodně cenné. Nic, co by měl chuť odevzdat Vieranům jako kořist. A také se o to nechtěl dělit s posádkou. Tuskarovi věřil, ale to jen znamenalo, že si obsah truhel budou muset rozdělit. Což je škoda. Drubalt měl do budoucna velké plány. U Vieranů byla dobrá služba, ale kapitán se chtěl osamostatnit. Uvažoval dokonce o vlastním rejdařství. Takové velké plány stojí velké peníze a Drubalt ne poprvé začal přemýšlet, jak je získat.

Z úvah ho vyrušil Janův návrat. Kouknul po něm, jak radostně, skoro jako malý kluk, cinká klíči. Byly od krve. Drubalt si je vzal, odemknul truhlici a pomalu nadzvedl víko. Malou kajutou se v zapadajícím slunci medově zlatou barvou zatřípytily drahé kameny. Plná truhlice drahokamů. A nebylo pochyb, že v druhé je to samé. Tuskar obdivně pískl. Drubalt po něm střelil pohledem a postrčil truhlici k němu. Jan jeden kámen zvedl.

„Myslím,“ řekl uváženě, „že je to jantar. Všechny jsou velké a prvotřídně broušené. Jako laik bych to odhadnul tak na tři a půl tisíce zlatých erinských denárů za obsah jedné truhly.“

„Tedy,“ poznamenal Drubalt s úsměvem, „ještěže tě mám s sebou, obchodnický synu. Jestli se ale nepleteš, tak je to slušné jmění. Za sedm tisíc bychom koupili novou loď a ještě by nám zbylo na měsíce hýření.“

„Tobě by zbylo na měsíce hýření, mně sotva na jeden. To proto, že navštěvuješ samé pajzly a nikoliv vybrané podniky na úrovni,“ oponoval Tuskar a Drubalt se hlasitě rozesmál.

„Máš pravdu. Rozdělíme se napůl. Každý jednu truhlu,“ navrhnul.

„To je více než štědré, můj kapitáne. Děkuji. Ale raději najdu nějaké pytle, do kterých si to nasypeme. Ty truhlice by mezi posádkou mohly vzbudit nepatřičný zájem. A kdyby začali přemýšlet, co v nich může být, kdoví, co by ty parchanty napadlo.“

„Dobrý nápad,“ přitakal Drubalt. Když se Jan vrátil se dvěma kusy látky a provazem, zabalili si do nich každý své drahokamy a truhlice hodili oknem do vln. Vyšli na palubu a se-

znali, že zábava na *Olešce* opadla a jejich muži se povětšinou vrátili na *Okrídlenou*.

„Boryslave!“ zavolal si Drubalt bocmana, který jako jediný z posádky nepil alkohol. Namísto toho sice často mohutně kouřil hašiš, ale pouze v soukromí.

„Ano kapitáne?“

„Seber pár nejstřízlivějších mužů a polijte *Olešku* olejem. Pak odhákňte nebo přesekejte lana, ať se můžeme odpoutat. A nažeň ty, co jsou natolik střízliví, že nepadnou, ať zapatří plachty. Vyplujeme domů.“

„Jo, už jdu na to,“ odpověděl ležérně Boryslav a skutečně se pustil do zadaného úkolu. Drubalt s Tuscarem se vydali do kajut uložit jantar do svých tajných skrýší a sešli se na můstku *Okrídlené*. Muži už odsekali abordážní lana a obě lodě se od sebe začaly vzdalovat. Plachty kaperského miralenu natočili námořníci na vítr a jak se do nich opřel, loď poskočila, jako by se chtěla vznést a dostat svému jménu. Když byli od *Olešky* na třicet metrů, mávnul Drubalt rukou a tři připravení střelci vypustili střely zavinuté v olejem nasáklé a zapálené látce. Všechny našly svůj cíl. *Mladá paní Oleška* vzplála a Drubalta napadlo, jestli i skutečná paní Oleška, nejspíš žena či dcera některého z Tarninských, po které se loď jmenovala, také někdy tak silně hořela, ať už láskou či nenávisť.

„Opravdová nádhera,“ poznamenal Tuskar u kormidla. Drubalt se rozhlédl, na západě se slunce choulilo za obzor a mraky i hladina měly úžasnou barvu. Přikývnul, i když si nebyl jist, na co jeho přítel ve svých slovech narážel. Pluli na jihozápad a hořící vybrakovanou loď s kupou mrtvých těl nechávali za sebou.

Oba usoudili, že když je posádka víceméně opilá a slaví, vzpoura nehrozí. Nechali tedy loď pod dozorem Boryslava a kormidlo v ruce svého sluhy a zalezli do Drubaltovy kajuty. Jan se usadil ke stolu a jedl chleba se sušeným a nasoleným masem, které předtím přichystal sluha. Drubalt za jeho zády vytáhl ze skříně dva poháry a láhev vína. Zatímco Tuskar vyprávěl příběh o lodi duchů, jeho kapitán nalil a pozvedl číši k přípitku.

„Na naši dnešní kořist,“ řekl. Tuskar přikývnul, chopil se cínového poháru a doplnil: „Ať i ta příští je stejně bohatá.“ Přitukli si a napili se. Drubalt si taky vzal chleba s masem a Tuskar pokračoval v příběhu. Najednou umlkl a roztrásl se. Vyčítavě hodil pohledem po Drubaltovi a třesoucí se rukou hledal u pasu dýku. Nenašel ji. Celého se ho chopila křeč a mladý elegant nebyl schopen pohybu. Drubalt pevně čelil jeho pohledu, snažil se nedat najevo výčitky svědomí, které jím zmítaly.

„Omlouvám se, Jene,“ řekl s upřímným smutkem. „Je to dobrý jed. Neměl by bolet. Nebo snad ano?“ zeptal se, ale Tuskar prohrával boj o život a nemohl mu odpovědět. Z úst mu začala téci pění. „Byl jsi mi po celou dobu dobrým přítelem, ale peníze za ty drahokamy nutně potřebuju. Věřím, že to chápeš. Víím, že bys byl schopen udělat mi to samé. Jsme přece piráti.“ Smutně se usmál a Tuskar se mrtvý zhroutil ze židle. „Sejdeme se v Jamách věčného zatracení, přáteli,“ zašeptal Drubalt. Utřel Janovi pění z tváře, zamáčkľl oči a poplácal ho po ztuhlém rameni. Pak otevřel okno a vyhodil tělo do moře. Ryby se o něj postarají.

V Janově kajutě snadno našel tajnou skrýš a v ní jantar, který tak nutně potřeboval pro svou budoucnost. Na stěně visel Tuskarův černý třírohý klobouk, vyšíváný zlatou nití. Drubalt po něm přešel rukou, povzdychl si a vzal si ho na památku.



Teorie

Psychické poruchy III

Lucie Lukačovičová

*Can I play with madness
The prophet stared at the crystal ball
Speaking to the atmosphere
No one's here and I fall into myself
This truth drives me
Into madness
I know I can stop the pain
If I will it all away*

– *Evanescence*

V předchozích článcích jsme se zabývali nejrůznějšími fobiemi, kompulzemi a také dalšími duševními chorobami, jejichž podstata je vlivem médií (a krátkých shrnutí v pravidlech RPG) zkreslena a zjednodušena, případně je deformována představa o jejich obvyklosti. I tentokrát budeme pokračovat v rozbíjení mýtů a doplňování střípků informací, které člověk běžně nasbírá, ale dávají nepřilíš přesnou představu. Vlivem nedostatku znalostí jsou psychické poruchy často chybně prezentovány především v RPG hrách, kde si je hráči vybírají jako „nevýhody“ nebo „slabosti“ svých postav, aniž by měli dostatek podkladů o tom, co daná duševní nemoc opravdu obnáší.

Ve všeobecném povědomí je poměrně pevně zakotvena *posttraumatická stresová porucha* (PTSD – Posttraumatic Stress Disorder). Vzniká jako reakce na silně stresovou, traumatickou událost, při níž došlo ke smrti nebo hrozila smrt či vážné zranění – anebo při ní došlo k dramatické změně v mezilidských vztazích a společenských rolích. Obvykle jde o situace ohrožující postiženého nebo jeho blízké, na což dotyčný v tu chvíli reagoval zoufalstvím a strachem. Mezi typické příčiny patří kupříkladu válka, povodeň, požár, autonehoda, těžký úraz, únos, znásilnění, smrtelná nemoc, ale také nevěra partnera, rozvod nebo ztráta zaměstnání, závažný konflikt s partnerem (kdy dojde třeba i k napadení) apod.

Nesmíme rovněž zapomínat, že intenzita prožitku, potřebná ke vzniku traumatu, je subjektivní – čili například dětem stačí mnohem menší podnět.

Příznaky PTSD jsou poruchy spánku, podrážděnost, nervozita, přecitlivělost nebo výbuchy vzteku, neschopnost soustředění, přehnaná ostražitost a lekavost. Postižený je traumatizující událostí pronásledován, v duchu ji prožívá znovu a znovu, v úzkostných snech a představách. Snaží se vyhybat se místům a situacím, kde k události došlo, případně i místům a situacím, které traumatickou událost asociují. Na jakoukoli připomínku uplynulé události reaguje člověk úzkostně. Postižený se snaží uniknout rozhovorům i myšlenkám na danou událost, stejně tak jakýmkoli činností. Často si nemůže vybat nějakou důležitou věc, která se traumatu týká. Klesá jeho zájem o běžný život a podstatné aktivity (škola, práce,

pěstování mezilidských vztahů apod.). Nemocný už v podstatě nic neočekává, ani kariéru, ani partnera, ani rodinu, jako by neměl žádnou budoucnost. Má pocit odcizení, neporozumění, vzdálení se od ostatních lidí, od nichž ho drastická zkušenost odtrhla, přestává být schopen cítit lásku nebo silné náklonnosti, má dojem, jako by do světa, který ho obklopuje, už nepatřil. Někdy mezi příznaky patří i iluze nebo halucinace, v nichž se zdroj traumatu neustále manifestuje.

U dětí se mohou vyskytovat noční můry bez určitého konkrétního obsahu, případně se může objevit neustále opakovaná hra, která trauma vyjadřuje. Někdy ovšem její význam nemusí být dospělým na první pohled patrný. (Pokud Pán hry uvede dětskou nehráckou postavu, u níž se posttraumatická stresová porucha právě tímto způsobem projevuje, může to působit nesmírně děsivě. Na snaze dobrat se rekonstrukce dané traumatické události lze postavit i celou zápletku, obzvláště pokud šlo o něco neobvyklého nebo dokonce nadpřirozeného.)

Samozřejmě, že po nějaké stresové události se mohou dostavit psychické následky, jimž bude nějakou chvíli trvat, než odezní. Jestliže příznaky trvají méně než tři měsíce, pak jde o akutní reakci na stres, jestliže do té doby nevymizí, pak se jedná o chronickou posttraumatickou stresovou poruchu. Čili ne každé dítě, které roztřeseně vypráví o strašidelné táborové bojovce, má hned posttraumatickou stresovou poruchu (ač si to někteří médií zpracovaní rodiče myslí).

Pokud chce někdo hrát postavu trpící PTSD, nenechte se coby Pán hry odbýt tím, že postava svoje trauma prožívá pouze vnitřně. Ne, není to snadný způsob, jak lacino přijít k bonusovým bodům za „nevýhodu“. Jedním z diagnostických kritérií je, že příznaky významně zasahují do života postiženého. Není nezbytné, aby chování nemocného mělo zřejmou příčinu a zdroj traumatu byl jasný. Ale po nějaké době bude okolí zřejmé, že dotyčný není psychicky zcela v pořádku.

PTSD je uvedena například v doplňcích pravidel pro RPG *Vampire*, kde je zmíněna jako možná „nevýhoda“ pro ghoulu klanu Tzimisce, vzhledem k tomu, že Tzimisce mají ve zvyku chovat se (nejen) ke svým služebníkům rafinovaně krutě a bestiálně. S tím, že Tzimisce od svých ghoulu očekávají dostatek odolnosti, a proto svého služebníka, u něhož si všimnou příznaků traumatizace, zlikvidují. Vzhledem k diagnostickým kritériím této poruchy byste museli hrát ghoulu, který je dlouhodobě na služební cestě, aby si jeho pán nevšiml, že něco není v pořádku!

Co se týče obvyklosti výskytu, posttraumatická stresová porucha se projeví přibližně u 30 % obětí živelných pohrom, v případě války (Vietnam) u 4 % všech, kdo se účastnili bojů, ale 20 % těch, kdo byli zraněni. Lidská psychika je totiž do značné míry schopna potlačit trauma z probíhajícího boje, ale ve chvíli, kdy se ohrožení života připomene ve formě zranění, tento mechanismus selhává.

Všeobecně se ale porucha vyskytuje dvakrát častěji u žen než u mužů. Léčí se obvykle pomocí antidepresiv, aby se odbouralo neustálé prožívání traumatického zážitku. Léčiva je ovšem nezbytné doplnit psychoterapií (nejčastěji kognitivně behaviorální), protože antidepresiva neodstraní vyhybaté chování a pocit odcizení.

Toxická psychóza je porucha, která vzniká na základě braní drog, jež narušují mozek (např. amfetaminy, pervitin, kokain). Postup onemocnění je pomalý a nenápadný. Po čase – který



závisí na míře odolnosti jedince – začne mít postižený pocit, že si o něm lidé šeptají, že ho pomlouvají, když se smějí, tak určitě právě jemu, že se proti němu všichni spikli. Nemocný zvolna podléhá svému stihomamu. Stává se vztahovačným, začnou se objevovat zrakové a sluchové halucinace, stavy úzkosti nebo naopak agresivity, skleslost a sklíčenost, neschopnost se soustředit. Pokud se akutní toxická psychóza dostane do chronické fáze, pak dochází k postupnému poškozování inteligence, člověk je apatický, bezradný a nerozhodný, je zde poměrně vysoké riziko sebevraždy.

Na tuto poruchu je potřeba pamatovat, pokud hrajete postavu, která dlouhodobě užívá příslušný typ drog. Buď se můžete už na začátku domluvit s Pánem hry, nebo se vám přihodí, že se u vaší postavy začnou výše uvedené příznaky projevovat jako následek „nevýhody“ Drogová závislost. Ačkoli se tato porucha jeví jako zcela moderní, nenechte se uvést v omyl. Živnou půdu jí poskytuje nejen současnost, urban fantasy a sci-fi prostředí, ale i pseudo-historie a fantasy, kde stačí dostatek vhodných alchymistických prostředků. Odolnost je sice individuální záležitost, ale nikdo nevydrží neomezeně dlouho. Člověk, který takto postupuje, je na nejlepším místě si „vyfetovat mozek z hlavy“.

Pak jsou zde poruchy přijímání potravy, mezi které patří *mentální anorexie* (z řečtiny *an* – nedostatek, absence, *orexis* – chuť). Její podstatou je odmítání potravy a zdeformované představy o vlastním těle. Základem, z něhož vyrůstá, je strach člověka z toho, že nesplňuje nároky a očekávání svého okolí.

Nejohroženější skupinou jsou dospívající dívky (věk deset až dvacet let), které nemají dostatečné sebevědomí nebo dostatečně stabilní sebeobraz. Podléhají buď tlaku ze strany médií, která prezentují štíhlost jako základ současného ideálu krásy, nebo chtějí splnit představy svých blízkých. Stačí nevhodná poznámka od přítele nebo i od rodičů. V některých případech nejde jen o nároky na vzhled, ale i na celkový dojem, reprezentaci rodiny. Mentální anorexie se nezdá vyskytovat u dívek z intelektuálních či dobře situovaných rodin, které, ač se jim dostává podpory a nejlepšího vzdělání, často podlehnou tlaku, který třeba ani není přímo úmyslně vyvíjen. Získají dojem, že se po nich chce, aby byly dokonalé – a že tento požadavek nejsou schopny splnit.

Příznakem anorexie je neochota udržovat si váhu nad hranicí minimální hmotnosti vzhledem k výšce a věku, silný strach z přibírání a tloušťky a zkrácená představa o vlastní postavě. Postižený je přesvědčen, že je otlý, ačkoli tělo už vychrtlé a ztýrané nedostatkem potravy. Choroba se projevuje odmítáním jídla, případně jeho vyvracením při nejbližší příležitosti (postižený svůj stav často tají). Ne nezbytným, ale poměrně obvyklým projevem je extrémní sportování. Nemocný je například schopen vstávat a cvičit uprostřed noci a podobně.

Následkem je vyčerpání a často nevratné změny na organismu. Nastává ztráta empatie a sociálního citění kvůli chorobnému zaujetí potravou a vlastní domnělou nadváhou. Následují poruchy metabolismu, padání vlasů, lámání nehtů, kažení a vypadávání zubů, vysoušení pokožky, lámavost kostí, zhoršení zraku, vychrtlost, samotrávicí procesy, kdy se trávicí soustava začíná propadat sama do sebe. Rovněž poškození nervové tkáně, které může mít za následek další duševní poruchy (např. paranoia). Brzy dochází k poruchám menstruace,

v případě zanedbání léčby i k neplodnosti. Pokud není tato porucha léčena, zhruba v 10 % případů končí smrtí.

S anorexií rovněž často souvisí *bulimie* (bulimia nervosa). Liší od anorexie tím, že nenastává tak rychle nápadné hubnutí, protože nedochází k trvalému hladovění. Hlavním příznakem bulimie je záchvatovitě přejídání, při němž je postižený schopen zkonzumovat neuvěřitelné množství potravy, většinou tučných, sladkých, vysoce kalorických jídel. Chorobný strach z přibírání a obsese štíhlou postavou pak nemocného vede ke zvracení nebo k užívání projímadel. Někdy ještě dávání doplňuje pitím vody, což tělo zatěžuje a ničí ještě víc.

Bulimií trpí, podobně jako anorexií (buď vedou jedna k druhé či nastane jejich koexistence), nejčastěji dívky mezi patnácti a dvaceti lety. Za svoje problémy se stydí a snaží se je tajit, pokoušejí se všechno dělat bezvadně a dokonale, nemít žádnou chybu. K sobě samotné pociťuje postižená odpor a nenávisť, prožívá hluboké pocity viny a strachu z prozrazení svých problémů.

Málokdo si uvědomuje, že časté zvracení může být nebezpečné, dokonce smrtelně nebezpečné. Dochází k dehydrataci, chudokrevnosti, srdečním poruchám, trávicím potížím, otékání kloubů, vysychání kůže, otokům jícnu a zvracení krve. Dále bulimii obvykle doprovázejí hormonální poruchy, úzkosti, závratě, deprese, silně egocentrické chování, projevy posedlosti jídlem, nízké sebevědomí (které je jak příčinou, tak následkem).

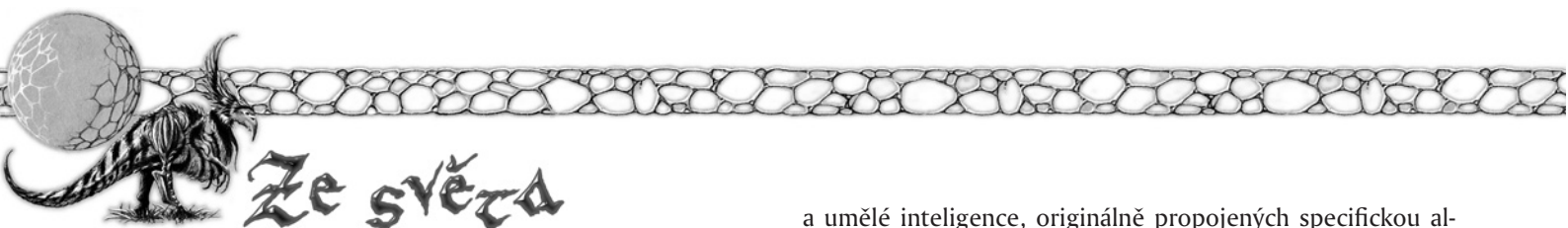
Poruchy přijímání potravy jsou především záležitostí společnosti, míry vnějšího tlaku na naplňování jakéhosi ideálu, který ovšem nemusí být pouze vzhledový. Trpět výše zmíněnými poruchami mohou například šlechtičny minulých časů, ženy odlišných etnik snažící se napodobit propagované ikony a podobně.

Dalšími souvisejícími jevy jsou sklony k sebevraždě a sklon k sebepoškozování, jenž je příčinou (zkrácená představa o sobě a nenávisť k vlastnímu tělu, které není dostatečně dokonalé) a zároveň důsledkem nemoci.

Duševní poruchy se často dostávají i do humorných RPG, případně jsou námětem vtipkování. Z výše uvedených se tak nejčastěji děje s poruchami přijímání potravy. Jak už je samo o sobě velice obtížné zahrát psychickou poruchu, o to horší je pokus tento prvek propašovat například do humorné fantasy. („Poruchy přijímání potravy? Třeba vymlácené zuby?“... „Ha ha, upír anorektik.“) Nic proti vtipným a odlehčeným herním žánrům, jelikož snesou ledacos a člověk se skvěle odreaguje. Nic proti troše černého humoru, který se může navězt i do závažných témat jako je třeba válka nebo terorismus. Jenže duševní zdraví a jeho narušení je problematika velice komplexní a do značné míry stále ještě neprobádaná. Víme toho zatím příliš málo na to, abychom si takřkajíc mohli vyskakovat. Na psychických poruchách není zábavného ani odlehčeného zhora nic.

Ve skutečnosti je značně děsivé, když vám naprosto hubená a zničená dívka říká „Jsem tlustá.“ a v očích jí vidíte, že si to o sobě doopravdy myslí! Že velmi pravděpodobně nic, co řeknete, ji nepřesvědčí o opaku. Že potřebuje odbornou pomoc, jinak se sama vyhladoví k smrti.

Mnoho psychických poruch má dosud neznámý mechanismus vzniku, u mnoha se překrývají příznaky. Dobře si rozmyslete, jak a jestli budete něco takového hrát. A když už, nelitujte času na sbírání informací.



Ze světa

Promethean: the Created

Sebastian Chum

Čtvrté základní rozšíření Světa temnoty je určeno pokročilejším hráčům nebo naopak zcela nedotčeným nováčkům pod vedením více než zkušeného Vypravěče. Jeho hlavní myšlenkou je „hledání duše“ ve všech významech toho spojení, včetně zcela doslovného...

JEDINEČNOST

Doposud jsme v novém Světě temnoty (World of Darkness) viděli hry ve stejných tematických liniích, jakým se dostalo tolik oprávněné pozornosti ve Světě temnoty minulém (mezi lety 1991 až 2004) – hru upírů, vlkodlačí a mágskou. Mnoho hráčů namítá, že na starším Světě temnoty není co měnit k lepšímu, a že pokud někdy někomu na tomto herním prostředí něco vadilo, již to vyladil a změnil dle vkusu a chutí svých a své herní skupiny. Přesto nový Svět temnoty nabídl hlavně na úrovni smrtelníků a „mrazivé každodennosti“ tolik nového a otevřel systémově tolik nových možností, že si základní modrá kniha našla cestu i do průběhu herních sezení zarytých veteránů, o její schopnosti přitáhnout nové hráče ani nemluvě.

Stejně tak se v superlativech mluví o příručkách *Armory* a *Antagonists*, na které se obracejí i hráči zcela jiných her, a pozornost stále více přitahují i rozšíření jako *Second Sight*, *Chicago* a další. U tří zmíněných doposud vyšlých supernaturálních rozšířeních (*Vampire: the Requiem*, *Werewolf: the Forsaken* a *Mage: the Awakening*) se už ale o oblibě napříč hráčským spektrem mluvit nedá.

Hlavní argument zastánců starších edicí Světa temnoty doposud byl: všechno už tu jednou bylo, nyní jen v novém, nabýskaném, navzájem kompatibilním a vychytaném kabátku. Většina těchto odpůrců novou edici supernaturálních rozšíření Světa temnoty nečetla, maximálně tak zběžně prolistovala, ale to nechme stranou.

White Wolf Game Studios, tvůrci Světa temnoty, se rozhodli těmto nespokojencům přinést něco, co nečekali: zcela novou hru ze Světa temnoty, která nebude vycházet z ničeho, co jsme doposud viděli, ať už ve Světě temnoty nebo kdekoli jinde. Znalci WoD namítali, že to je nemožný úkol, neboť ve starším Světě temnoty se našla WoD-specifická verze snad všeho okultního, nadpřirozeného, mytického nebo nevysvětlitelného... Ale pak všichni ztichli, neboť na jednom herním conu ředitel White Wolfů oznámil, že další hrou budou „Prometheáni“.

Z tajemného názvu se nakonec v srpnu roku 2006 vyklubala hra o „bytostech mimo svět, jak jej známe, toužících po něčem, co my považujeme za samozřejmé: duši“, inspirovaná příběhy o golemech, Frankensteinovi a vůbec příbězích uměle stvořených bytostí rovných mentálními schopnostmi lidem, ale postrádajících onu nadpřirozenou jiskru – duši. V širším kontextu se záběr hry dotýká i problémů klonování

a umělé inteligence, originálně propojených specifickou alchymí a neotřelým pohledem na záhady Světa temnoty.

Pojďme se na krásnou a tajemnou modrofialovou úvodní knihu *Promethean the Created* podívat blíže...

BOŽSKÝ OHEŇ

Upírů rozšíření ukazuje odvrácenou stránku lidské společnosti, noční život lidského stáda a zabývá se otázkami naplně života a vůbec „životní energií“. Vlkodlačí rozšíření pak přidává Stín za Závojem, mystický odraz naší reality schopný ji zpětně ovlivňovat, a ptá se hráče, jak tenká je ve skutečnosti vrstvička lidskosti, kterou nosí. Mágské rozšíření poskytuje sice neúplný, zato ale



rozmachlý pohled na obecné fungování Světa temnoty a klade si otázky o zodpovědnosti a předurčení. Prometheánské rozšíření směřuje k vnitřnímu, skrytému fungování veškerenstva, na hlubší než subatomární úrovni – tam kde splývá rozdíl mezi hmotou a energií, ale i organikou a anorganikou, nebo mezi myšlenkou, emocí, činem nebo symbolem na jedné straně a rovnicí, vlněním, reakcí a částicí na straně druhé...

Prometheáni jsou monstra stvořená monstry. Jsou nedokonalými bytostmi v tělech, jež zemřela nebo byla zabita, rozložena či roztrhána a znovu zvláštním způsobem spojena a „oživena“. Není v nich život jak jej chápeme, ale ani nejde o nemrtvé. Spíše o krutou a obskurní imitaci skutečného žití. Tajemná a mocná alchymická síla, mytický Božský oheň který prý bohům ukradl samotný Prométheus. Tato tvořivá a proměnlivá substance je nyní pohání, napájí a poskytuje jim vládu nad silami, o jakých se lidstvu ani nezdálo.

Frankenstein Mary Shelleyové je ve Světě temnoty pravdivý příběh o vzdělanci kombinujícím vědu s prastarými postupy alchymie. Někteří tvrdí, že pro něj autorka našla inspiraci při divokých cestách Evropou, když k ní ve spánku šeptalo samotné Frankensteinovo Stvoření. Jiní zase říkají, že Shelleyová volně přepsala vyprávění monstrózní a šílené Frankensteinovy „snoubenky“, která příběh pozměnila tak, aby v něm Stvoření pro svět vypadalo jako netvor... ale Frankenstein není ani zdaleka jediným podobným příběhem. Osiris byl zabit a jeho tělo rozsekáno, složitým procesem pak díky Isis oživeno a jeho majitel se stal vládcem Podsvětí. Řecký sochař Pygmalion stvořil Galateu, „ženu z mramoru“, které vdechla zdání života jeho touha a vůle zlomyslných bohů. Praktiky šamanismu, rozšířené od Sibíře přes Antarktidu, Severní Ameriku až do Peru, obnášejí i „roztrhání těla“ vyvolanými duchy a démony a následně nepřirozené znovuoživení silou ze skrytého světa duchů. V neposlední řadě je tu pověst o Golemovi, jejíž kořeny najdeme u prvních civilizací Blízkého východu, ale zařadit sem můžeme i mnohé moderní tajné pokusy soukromých laboratoří nebo vize autorů science fiction...

JAKO TĚLO BEZ DUŠE

Vypadají jako lidé, ale jejich existence je plná utrpení, nespravedlnosti a strachu.

Při zběžném pohledu jsou lidmi, ale procesy jejich existence mají trochu jiný cíl, než jak je známe my: dýchají ne proto, aby

okysličili svaly, ale aby kyslík nabídlí plamenné alchymické reakci ve svých útrobach. Mohou pojišť jakékoliv organické hmoty, neboť ten samý Plamen – Pyros – je přeměnění na stavební a opravný materiál těla. Ztracené údy jim přirůstají do několika minut, spánku potřebují jen pár hodin za několik dní, infekce, jedy a nemoci spalují během okamžiku, tkáň i kosti regenerují několikanásobně rychleji než lidské. Celé jejich tělo jako by byl dokonalý stroj, využívající dokonalého zdroje energie.

Pyros se však projevuje i v jejich myšlení a jednání. Podle starých učení se z jeho jádra uvolňují látky zabarvené tím, co Prometheán zažil a kým je, a ty jej pak vedou k určitému druhu jednání, ať už bestiálnímu, melancholickému, sangvinickému, cholericému nebo flegmatickému, a skrze tyto látky pak dokážou napájet mnohé zvláštní alchymické operace.

Emoce díky tomu prožívají mnohem ostřeji a intenzivněji než většina smrtelníků. Jsou vybaveni neuvěřitelnou schopností soustředění, systematickosti a trpělivosti. Do Plamene mohou „přikládat“ své myšlenky a zkušenosti, a z vzešlých procesů čerpat Azoth, energii uvědomělého Pyrosu, přeměny a řádu, nebo Vitriol, energii stálých pořádků. Těmi pak dokážou dále modifikovat své tělo a jeho schopnosti, ale také po vzoru starých alchymistů ovlivňovat hmotu, energii a třeba i významy vztahů mezi pojmy a symboly ve světě. Jak nahore, tak dole.

Dokonale zdraví a silní zůstávají po celých zhruba sto padesát let, po kterých jejich Plamen jednoduše zhasne, a oni se jakožto bytosti bez duše promění jen v prázdnou, hničící tkáň... což Prometheány obecně děsí a vede na pouť za odhalením podstaty lidskosti, tajemství původu světa a fungování všeho kolem sebe. Nechtějí se rozplynout v nekonečno a rádi by pocítili, jaké to je být člověkem a vědět, že ve vás dlí věčná duše.

Svět ale není připraven na to, aby byl samotný princip existence vtělen do myslící, dýchající a mluvící bytosti pohybující se mezi lidmi, ačkoliv si třeba samotná bytost vůbec neuvědomuje čím je – většina Prometheánů zpočátku myslí a jedná jako malé dítě. Z tohoto rozporu vychází Neklid, nadpřirozená reakce přírody a lidských duší, ale i fyzikálních a nadpřirozených zákonů světa. Reakce, která se snaží každou takovou zrudnost, jakou osamělí a vystrašení Prometheáni jsou, zahubit.

Projevuje se nejdříve nenápadně (prodavačka v obchodě na toho nového zákazníka podivně zírání), ale postupně a nezadržitelně roste (po týdnu už nad ním přemýšlí i doma, zdají se jí noční můry, ve kterých figuruje, povídá o něm souseďům,...) až od pomluv a tichých zákeřností eskaluje do hroživých rozměrů (prodavačka si všimne inzerátu o ztraceném dítěti vylepeném před prodejnou, a okamžitě volá policii; každý člověk, se kterým se mezitím setkala, je „infikován“ jejím Neklidem, který v jeden jediný okamžik vybuchne na povrch a nutí všechny lidské bytosti instinktivně jednat,...), končících lynčováním a slepým zabíjením.

Prometheáni jsou proto odkázáni k osamělému životu na okraji lidské společnosti, kde se jim však staví do cesty samotná příroda. Zvířata prchají nebo je vztekle napadají, rostliny umírají a na místech, kde se Prometheán zdržuje příliš dlouho, se například prolínají světy duchů a lidí, vznikají elektromagnetické anomálie nebo se šíří duševní i tělesné nemoci... ale to nejsou ani zdaleka jediné překážky.

Obracejí se proti nim i ostatní bytosti s vlastními důvody zůstat mimo povědomí lidí (běsnící smečka vlkodlaků není zrovna příjemná společnost). Najdou se i smrtelníci, kteří chtějí odhalit tajemství Božského ohně a skutečné povahy alchymie – a

jak lépe se k němu přiblížit, než skrze studium bytostí z Božského ohně „žijících“? Kromě nich ale na světě existují i bytosti „žijící“ z jiných aspektů Plamene: z ničivého Fluxu a krutě spravedlivého Elpis, jejichž zájmy se s (na Azothu založenými) Prometheány často kříží... V neposlední řadě je čekají střetnutí s vlastními nepovedenými pokusy překonat své prokletí a učinit další krok směrem k přetvoření prvotního Božského ohně v plamen lidské duše. Tyto pokusy jsou pitoreskní monstra vzniklá srůstem více či méně mrtvých zvířecích a lidských těl, žijící v černých dírách a čekající na jakýkoliv zdroj Azothické energie, nesoucí příslib intelektu a svobodné vůle.

Být Stvořeným není lehký úděl, a jen málokterá bytost se s nimi může v tragičnosti svého osudu rovnat. Přesto je tu světlo naděje v podobě přítomnosti dalších Stvořených ochotných občas pomoci na dlouhé Pouti. A na rozdíl například od upírů mají Stvoření jistotu, že jejich tělo ještě není úplně mrtvé a je zde jednoznačná šance dosáhnout lidství. Většina sice na této Pouti zahyne nebo se ztratí v tajemstvích alchymie a postupně rezignuje, ale o to více nadějně jsou zprávy o těch, kdo se skutečně lidmi stali.

Jen škoda, že si zhora nic nepamatuji a v podstatě začínají od začátku, tentokrát však konečně jako lidé... a ze stínů je sledují hořce závistivé a trpce přející oči bývalých Stvořených společníků na Pouti.

OLOVO VE ZLATO

Promethean: the Created je nesmírně depresivní a složitá hra. Vypráví příběhy bytostí lovených a odsouzených k smrti samotným světem, aniž by na svém stavu nesly nějaký díl viny. Bytosti, které sice chápou materiální stránku světa a nesou s sebou základní znalost jazyka a pojmů, ale zprvu nejsou schopny pochopit jejich významy a kontext – smrt je pro ně neznámý pojem. Mrtví a spící jsou pro ně to samé, nevidí rozdíl mezi stromem a zvířetem, výhružkou a skutkem, lží a skutečností.

Uvedme příklad. Bankovní lupič na Prometheána namíří pistoli a vulgárně mu pohrozí dírou v hlavě. Ohrožený Prometheán se nejprve zarazí nad novým vulgárním výrazem (nejspíše si jej pro pocit párkrát nahlas zopakuje), podívá se ze všech stran na držený nástroj (přičemž většinou jen pohledem dokonale pochopí jeho funkci) a pak se zeptá, proč by to lupič dělal.

Zkušenost (například nepříjemný zážitek rekonvalescence po vystřelení mozku z hlavy) jej rychle naučí, že s lidmi není radno se takto vybavovat a je třeba jednat, a jakmile se po ráně do hlavy (k lupičovu překvapení za pár minut) zvedne, Plamen uvnitř – stravující bolest a produkující zlé a mstivé energie – již zcela zastřel jeho uvažování...



Takový Prometheán se promění v zuřivě se bránící „živý“ tank hnaný strojovým instinktem přežít, trahající na kusy všechno a všechny, schopný drtit tunové sloupy bankovní haly a najít se masa jak lupičů, tak přepadených (a následně i speciální policejní jednotky a možná i záchranářů hledajících v troskách přeživší).

Konkrétní situace a její průběh samozřejmě závisí na druhu, původu, „zdroji“ (z jakých těl a jakým stvořitelem byl oživen) a zkušenosti každého Prometheána. Pokud se z tohoto transu Prometheán probudí, uvědomuje si dopady a význam svého jednání zcela jasně. Chápe cenu lidské duše až moc dobře, je pro něj totiž tím nejcennějším pokladem a cílem existence.

Během pouti za prastarým alchymickým procesem změny olova (metafory Božského plamene, Pyrosu) ve zlato (metaforu lidské duše, Auroru), narazí na otázky... které pak tvoří osu hraní *Promethean: the Created*. Co vlastně znamená být člověkem? Co je člověk schopen udělat pro uznání a přijetí mezi lidmi? Lze odhalit alespoň malou část smyslu svého života? Lze duši zvážit? Jaký smysl má morálka? Co je to lidskost? Co je to život? a mnohé další.

Podle autorů je PtC platformou stejně vhodnou pro úvahy nad těmito otázkami, jako každá jiná. Rozměry hry a jejich provokativních myšlenek jsou však tak široké, že se jim nelze ve vymezeném prostoru článku dostatečně věnovat, a to jsem ani nezačal o alchymických transmutacích, děsivých ale dokonalých schopnostech a uměních Stvořených. Počkejte si na ně do samotné hry.

Pokusil jsem se nastínit základy inspirace a rámeček podstaty hraní Stvořených. Pokud vás tato hra zaujala, mám pro vás doporučení: nesnažte se jít příliš hluboko do podstaty alchymie a oné zvláštní části nadpřirozenosti Světa temnoty, která je v PtC prezentována. Věnují se jí samostatná rozšíření a zpočátku není pro Stvořené tak podstatná. PtC je hrou hlavně o vývoji osobností a postojů, úvahách nad životem a smrtí, člověkem a jeho rolí ve světě, ale také o bolesti, tělesnosti a strachu z důsledků svých činů, zodpovědnosti a vyrovnání se se sebou samým... *Promethean: the Created* nabízí opět zcela unikátní možnost nelidského pohledu na lidstvo, určený hlavně pro ty, kdo už mají se Světem temnoty opakovanou zkušenost.

Určeno:

Prometheáni jsou melancholickou, temnou a pravidlově i významově složitou hrou. Pro klasické hraní je mohou doporučit jedině středně pokročilým, hodně přemýšlivým herním skupinám. Užítí však najdou i pro jednorázové hry nebo hraní ve velmi malých skupinkách. Pod vedením pokročilého Vypravěče mohou vzhledem k pozvolnému vývoji, faktické neexistenci minulosti postavy a počátečnímu úzkému spektru možností posloužit jako skvělý úvod do Světa temnoty. Ke hraní je potřeba základní kniha *WoD Core Rulebook*.

Investice:

WoD Core Rulebook – cca 600 Kč

Promethean: The Created – cca 700 Kč

Další příručky – každá cca 600 až 650 Kč

Hodnocení: 90 %/100 %

Ze světa RPG



Naše mýty a legendy jsou plné příběhů o bozích, lidech a těch, kteří se nějak ocitli ... mezi tím vším. Zcela nová

herní linie od studia White Wolf vypráví osud těchto bytostí – potomků bohů. Strašliví Titáni unikli ze svého vyhnanství, aby znovu zažehli válku proti bohům. Zuřící bitvy v Nadvětví se již přelily do našeho světa. Ozbrojeni mocnými dědičnými zbraněmi a schopnostmi svých božských rodičů tvoří hlavní hrdinové hry Scion poslední obrannou linii proti strašlivým titánským kreaturám, vyslaným svými pány na smrtelný svět.

Na stránkách hry *Scion: Hero*, první ze tří zatím plánovaných her v této nové linii, je čerstvě k dispozici ukázkové demo. Samotná hra se objeví 18. 4. 2007, v českých prodejnách nejspíš s obvyklým evropským zpožděním dvou až tří týdnů. Druhá hra, *Scion: Demigod*, se na nás chystá na konci května. Novinka Scion zatím vypadá na skutečně „božskou“ herní linii určenou nejen fanouškům Gaimana.

V síti specializovaných prodejen lze zakoupit Příručku hráče nového Taktického RPG odehrávajícího se ve městě Cadwallon, které dalo systému i jeho jméno. Vydavatel *Cadwallonu*, francouzská firma Rackham, je autorem u nás již poměrně dobře etablovaných wargamingových her *Conforntation* a *Ragnarok*, do jejichž prostředí je toto T-RPG zasazeno. Po francouzských vydáních Vypravěčova stínítka a první Příručky vypravěče DM *Secrets I* přichází konečně anglická verze. Nelze než doufat, že se u nás na trhu objeví co nejdříve a že bude bez chyb *Players Handbook* ve smyslu redakční úpravy anglického překladu. Poslední T-RPG je hra *Inquisitor – Battle for Emperor's Soul* z Warhammeru 40.000, která se zaměřovala primárně na taktickou akci. *Cadwallon* má obě složky vyvážené a kvalitní, tudíž doufejme, že se u nás uchytí. Francouzský pohled na klasické fantasy a RPG je totiž opravdu osvěžující.



Když už jsme u wargamingu a RPG, firma Black Industries, autoři *Warhammer Fantasy Roleplay*, odsunula vydání jejich RPG z prostředí Warhammeru 40.000 až na únor 2008. *Warhammer 40.000 Dark Heresy* se má věnovat boji Inkvizice s kacíři, navazuje tedy volně na již zmíněný *Inquisitor*. Další, mimoinkviziční rozšíření jsou přislíbena. Poslední produkty WH-FRP zahrnují *Lure of the Liche Lord* a *Night's Dark Masters*. Zatímco první je prostředí pro dobrodružství za hranicemi říše, druhý zpracovává téma upírů.

A na závěr si povíme jednu zajímavou informaci týkající se *Star Wars*. Po dvou verzích *Star Wars RPG d20* se chystá zcela nová edice, která, podle některých může dláždít cestu pro *DnD 4th Edition*. Přesto má být kompatibilní s d20 systémem. Rozsah mi zde neumožňuje se plně rozepsat, ale bude se jednat o zjednodušení již tak jednoduchého d20 systému, hlavně v oblasti dovedností (Skills) a dále třeba s dalším posunem od Class'n'Level k systému dovednostnímu.



Asterion

Vlkodlaci na Asterionu

Miloslav Zaoral

Na Asterionu se vyskytuje spousta vlkodlaků, kteří se mezi sebou navzájem liší. Zvláště pak svým původem, neboť existuje více způsobů jak se stát vlkodlakem. Vlkodlaci mezi sebou utvářejí různá společenství, neboli smečky. Pokud se někde vyskytne vlkodlak, lidé si podle vytí myslí, že se jedná o vlky. O vlkodlacích se vyprávějí různé pohádky a historky, většina lidí nevěří, že vůbec existují. Ovšem, jak už tomu bývá, na každé z nich je zrnko pravdy...

„A když budeš ubližovat zvířatům, Jerome, duchové se na tebe rozzlobí a zaklejí tě do podoby zvířecího člověka, ale s člověkem budeš mít pramálo společného. Budeš krvelačnou stvůrou prahnoucí po krvi...“

Merlond, mistr hraničář, svému žákovi

Jen málokdo se s vlkodlaky setkal a pro toho, kdo je spatřil, to bylo to poslední, co v životě viděl. A lidí, co by o setkání s vlkodlaky mohli mluvit, je zatraceně málo. Více je těch, kteří vlkodlaka potkali a ani o tom nevědí, protože byl v lidské podobě. Obchodníci z Minkoru a Tarosu mluví o zlu, které číhá podél cest v lese na osamocené kupce.

„Na cestách jsou místa, kterým je lepší se vyhnout, je-li ti život milý...“

Mojmír Květoň, kupec z Pětivěží

„Na jihu, v Taroských lesích, tam se dějí věci. Když je měsíc v úplňku, nocí se nese strašlivé vytí... Kdepak, vlci to nejsou. V těch lesích číhají mocnější bytosti.“

Ostrit, lovec z Tarosu

VLKODLAČÍ STÍNY

Kdysi dávno, když byl kontinent jednotný, se po širých pláních a v hlubokých lesích proháněli vlci. To bylo v dobách, kdy Khar začínal se svými výpady proti devíti arvedanským knížectvím. V dobách, kdy ještě nestvořil žádného drakočlověka a experimentoval se spoustou živých tvorů. Nejvíce ho fascinovali vlci. Několikrát se je pokoušel křížit s lidmi. Během mutace podával válečným zajatcům různé lektvary a drogy. Během jedné noci, kdy byl Modrý měsíc v úplňku, se Kharovi podařilo vynalézt Vlčí lektvar, který vpravil mutantům do krve. Snad to byla magická moc Modrého měsíce, či snad stříbra, které bylo v lektvaru rozpuštěno, co způsobilo dokonalou proměnu ve vlka. A tak se stalo, že Asterion spatřil první vlkodlaky – vražedné bestie, jež se při úsvitu opět změnilly v lidi. A když opět nastal úplňk, znovu se měnily ve zvířata.

Jedna z pověstí, které si vyprávějí obyvatelé Kharových držav

Khar používal a dodnes používá vlkodlaky jako tajnou zbraň. Skupina vlkodlaků tvoří jednu frakci Kharových Nočních stínů nazvanou *Vlkodlačí stíny*. Jejich noční útoky budily strach už za časů dávných Arvedanů. Navíc se obyčejné zbraně ukázaly proti bestiím jako nepříliš účinné. Zato na zbraně ze stříbra byli vlkodlaci citliví. Prý snad proto, že jim v krvi koloval lektvar, jehož hlavní složku tvořilo právě stříbro.

Vlkodlaci mají srst zbarvenou do různých odstínů šedi a černě. Je to dáno mírou tvárnosti u daných jedinců. Černou srst mívají vlkodlaci-skřeti. Schopnosti vlkodlaků jsou výjimečné. Mají obrovskou sílu, jsou neskutečně rychlí a obratní, doskočí i několik metrů jak do dálky, tak do výšky. Dokážou regenerovat svá zranění způsobená obyčejnými zbraněmi a někteří staří a mocní vlkodlaci dokážou vstřebat i rány způsobené stříbrnými zbraněmi. Mají vynikající čich, kterým stopují oběti. Dokážou také ovládat vlky ve svém okolí. V humanoidní podobě vlkodlaci stárnou velice pomalu a dalo by se říci, že jsou prakticky nesmrtelní. Jak vlkodlak stárne, mění se i jeho lidská podoba. Ve vlasech a ochlupení se objevuje více šedin, než obvykle. Jemná srst začne růst i na zádech a na hrudi.

Je-li někdo pokousán vlkodlakem a přežije to, nakazí se zvláštní nemocí, zvanou *lykantropie*.

Tuto nemoc vlkodlak přenáší slinami a je to vedlejší účinek mutace. Následky pokousání se začínou projevovat po pár dnech. Nakažený má velkou chuť na maso a nic jiného prakticky nejí. Zlepší se mu zrak, vidí lépe za šera a později i ve tmě, začne mu vadit stříbro a odmítá u sebe nosit cokoliv stříbrného. Stane se z něj samotářský a nevrlý tvor.

Třetí úplňk po pokousání se oběť za ohromných bolestí promění ve vlkodlaka – zvíře měřící přes dva sáhy. (Bude-li v této podobě zabít, promění se zpět do lidské.) A bude prahnout po krvi. Přestane se ovládat a začne se řídit zvířecími instinkty. Napadne kohokoliv poblíž, třeba i nejlepšího přítele. Uslyší-li během proměny volání svého druhu (vytí vlka nebo vlkodlaka), pocítí nutkání vydat se za ním (ale ne každý tomu volání musí podlehnout). Od té doby se bude měnit ve zvíře během každého úplňku. V pozdějším stádiu lykantropie se u některých jedinců začínou objevovat příznaky takzvané *duševní lykantropie*. Postižený se i ve dne bude chovat jako zvíře, bude běhat po čtyřech, vrčet, jíst syrové maso a podobně.

Vlkodlačích stínů je jen několik desítek. Někteří z nich působí ve skřetích komandech. Jsou to ti nejhorší vyvrhelové, jací se dají mezi Kharovými Nočními stíny najít. I v lidské podobě jsou schopni pokousat např. malé děti.

Sídlo Vlkodlačích stínů je v troskách jedné arvedanské pevnosti v Lese padajících stínů. Nacházejí se v ní rozsáhlé kobky a laboratoře, v nichž provádí pokusy na vlkodlačích skřet Hrawghar. Jeden z jejich primárních úkolů je vypátrat zrádce z Bratrstva vlka (viz níže). Mimo to však během volných chvil napadají kupce a kolonisty v Taroských lesích. Ovšem někteří kupci útok přežijí a vrátí se. Podle Měsíčních lovců (viz níže) se lykantropie nevyhnula ani některým šlechticům, když byli během lovu napadeni velikým vlkem.

Hrawghar je nevysoký hubený skřet s mastnými šedými vlasy, jež připomínají chmýří. Jeho vrásčitý obličej zdobí dvě malá černá očka, těkající z místa na místo. Oblečen chodí v tmavém krví nasáklém plášti s mnohými kapsami. Narodil se v Jižním hvozdu jako syn otrokyně Drika Oranžového. Od mládí se učil porozumět druidství a přírodě, kterou jenom vy-



užíval. Později se stal temným druidem a zkoumal podstatu lidí a zvířat, jejich anatomii a genetiku. Díky jeho výzkumům vznikli mnozí mutanti obývající Jižní hvozď. Záhy však byl přeložen do Lesa padajících stínů a jeho novým úkolem se stalo zdokonalit vlkodlaky.

Popis pro DrD 1.6: skřet, muž, hraničář (druid), 19. úroveň

Popis pro DrD+: člověk (skřet), muž, hraničář, 11. úroveň

Dobrodruzů se mohou stát snadným terčem vlkodlaků, budou-li se při úplňku nacházet v Lesě padajících stínů.

BRATRSTVO VLKA

O mnoho let později se vlkodlačímu alchymistovi Merfistovi podařilo ze základu Kharova Vlčího lektvaru vytvořit Lektvar ovládnutí, po jehož vypití si vlkodlaci uchovali částečně svou mysl a tudíž nezabíjeli lidi, ale lovili pouze zvěř. Jelikož byl Merfist Arvedan, který byl zajat, když byla jeho rodná vesnice vypálena a vypleněna skřety, nehodlal již déle sloužit Kharovi. Chtěl, aby byli vlkodlaci svobodní. Tuto myšlenku šířil mezi ostatními vlkodlaky, ale většina z nich se bála Démonova trestu. Na Merfistově straně stálo šestnáct vlkodlaků a spolu s nimi jednoho dne utekl ze Země nářků někam na sever. Tito vlkodlaci si později začali říkat Bratrstvo vlka.

Jedna z pověstí, které si vyprávějí obyvatelé Kharových držav

Tuto vlkodlačí smečku dnes tvoří pouze jedenáct vlkodlaků. Dříve jich bylo sedmnáct, ale mnozí zahynuli ještě než stihli opustit Kharovy državy.

Nejsilnější vlkodlak je vůdcem smečky. Prvním byl Arvedan Merfist. Jeho nástupcem se stal Turgnel, mezi vlkodlaky zná-

mý jako Vlčí dráp, který vede Bratrstvo vlka dodnes. Každý může vůdce smečky vyzvat na souboj; porazí-li ho, stane se novým vůdcem. Turgnel ustanovil *Kodex vlka*, jímž se musí řídit všichni členové Bratrstva. Nechal znění Kodexu vytesat v arvedanském písmu do šedého menhiru, zvaného též jako *Vlčí dráp*. Ten byl vztyčen na jednom kopci v Oyazirmu, kde má Bratrstvo sídlo. Každý z vlkodlaků pokřtil menhir vlastní krví, čímž mu dali magickou moc. Vždy o úplňku k sobě svolává všechny členy Bratrstva vlka, a ti se potom společně vydávají na rituální lov zvěře.

Kodex vlka zní takto:

- společně bojovat proti Kharovi a Vlkodlačím stínům
- udržovat počet členů na jedenácti
- každý člen musí mít svého nástupce
- každý úplňk se schází u Vlčího drápu
- nezabíjet inteligentní bytosti
- nikoho nenakazit lykantropií

Poruší-li někdo Kodex, bude vyloučen z bratrstva a stane se vyhnancem – *Osamělým vlkem*.

Členové Bratrstva bedlivě sledují své okolí, aby za sebe našli potenciální náhradu – schopného jedince, který by přežil pokousání a mohl se stát členem Bratrstva. Jelikož pokousání nemusí každý přežít, je jeho výběr náročný. Takový jedinec bývá označován jako *Vlče* a má ho každý člen Bratrstva (ten, jenž je takto označen, o tom neví).

Je-li někdo z Bratrstva zabit, druhové ho pohřbí poblíž Vlčího drápu. Ostatní jsou po jeho smrti povinni pokousat Vlče, které nakazí lykantropií. K proměně ve vlkodlaka do-





jde poté, až nastane třetí úplněk. Pár dní před proměnou ve vlkodlaka se Vlčeti začnou zdát sny o kamenném menhiru. Budou se opakovat a Vlčí dráp jej bude neustále přitahovat, až nakonec neodolá volání a vydá se k němu. Tak se poprvé v bolesti, křečích a za strašlivého řevu promění ve vlkodlaka. Ráno projde zasvěcením. Bude mu přečten Kodex vlka a bude přijat do Bratrstva.

Složení dnešního Bratrstva vlka je různorodé. Jeho členy jsou lidé, hevreň a trpaslík. Každý z nich ovládá leckterá umění. Jsou mezi nimi udatní válečníci, vynikající lovci či hbití špioni. Jeden člen je vždy alchymista, aby mohl připravovat Lektvar ovládnutí, který musí každý před proměnou vypít.

Turgnel je Arvedan. Vyrůstal v jedné vesnici jižně od Tarosu. Už od mládí se učil bojovat a šlo mu to více než dobře. Zvláště projevil nadání pro šerm, a proto nikoho nepřekvapilo, že se stal velitelem místní posádky. V době, kdy Ellionské knížectví napadli skřeti, velel jednomu Tarosskému oddílu, který byl pobit v oblasti Tichých vod. Jediný Turgnel přežil. Zajali ho a dlouho mučili, on ale přežil. Později byl mutací přeměněn na vlkodlaka, ač by raději zemřel, než by žil jako stvůra. Přidal se k Merfistovi a utekl ze Země nářků. Tehdy při něm stáli snad všichni bohové, že ten útek přežil.

V lidské podobě je Turgnel šlachovitý, vysoký skoro dva metry a má dlouhé šedivé vlasy. Oblečen chodí v kožených kalhotách a v šedém plášti. K boji využívá dlouhý meč a zásadně bojuje beze zbroje. V Bratrstvu je rozenou autoritou. Dokonale se vyzná v oblasti jižně od Tarosu až po Rudá pole. Turgnel nenávidí Vlkodlačí stíny, a proto uvítá každou pomocnou ruku při boji s nimi. Doslechne-li se o někom, kdo zabil nějakého vlkodlaka z Vlkodlačích stínů, kontaktuje ho prostřednictvím *Měsíčních lovců* (viz níže) a nabídne mu spolupráci.

Popis pro DrD 1.6: člověk (Arvedan), muž, válečník (šermíř), 23. úroveň

Popis pro DrD+: člověk (Arvedam), muž, bojovník, 13. úroveň

MĚSÍČNÍ LOVCI

Skupina, která si říká Měsíční lovci, není vlkodlačí. Tvoří ji lovci vlkodlaků, zvláště pak Vlkodlačích stínů. Jedná se o prodlouženou ruku Bratrstva vlka, která působí po celé Taře. Tato organizace, jež se dále dělí na menší smečky, má okolo padesáti členů a plně podléhá Turgnelovi, s nímž se ale setkávají pouze vůdci smeček. Členové smečky, která má na starost hledat a dohlížet na Vlče před samotným zasvěcením si říkají *Strážci*. *Vlčí čenich* funguje jako výzvědná síť. Třetí smečka s názvem *Mstitelé* má na starosti najít a potrestat Osamělé vlky, aby nevyzradili sídlo Bratrstva vlka a jiné důležité informace (například Vlkodlačím stínům – k boji proti nim slouží poslední smečka – *Vlkodlačí zhoubu*).

Morteros Vlčí tlama – tento mlčenlivý hevěn se stal postrachem pro Osamělé vlky, které pronásleduje a nemilosrdně loví. Jeho stříbrný meč a dlouhý luk v jejich očích budí strach. Na krku nosí náhrdelník se zuby vlkodlaků, které zabil.

Popis pro DrD 1.6: hevěn, muž, hraničář (chodec), 13. úroveň
Popis pro DrD+: hevěn, muž, hraničář, 8. úroveň

OSAMĚLÍ VLČI

Takto bývají označeni vlkodlaci z Bratrstva vlka, kteří nějakým způsobem porušili Kodex vlka a byli vyloučeni. Nejedná

se o smečku s vůdcem, ale o neorganizovanou, na sobě nezávislou skupinu vlkodlaků. Osamělí vlci se většinou sami toulají krajinou, pracují jako nájemní žoldáci a dobrodruzi. Výjimkou není ani vlkodlak, který se usadil v odlehlé vesničce na pomezí Dálav, postavil si dům, a zatím co si venkované myslí, že noční vytí a zabíjení ovcí mají na svědomí vlci, jejich mlčenlivý soused si v poklidu farmaří.

VLČÍ ŠAMANI

Jedná se o skupinu šesti šamanů, kteří žijí v Zemi šelem poblíž Lesa padajících stínů. Původem jsou to členové domorodého kmene, který zde žil už za dob Torenského knížectví. V blízkosti domorodé vesnice začali Arvedané stavět městečko, které mělo nést název Noriom. Šamani se začali bát o svůj lid a také o to, aby jim cizinci nevybili jejich stáda. Mámili vlčí smečky z Lesa padajících stínů a švali je na arvedanské kolonisty, měnili se ve velké vlky, vůdce smečky a útočili v jejich čele na přistěhovalce. Salové vlčí smečky je však odhalili a potrestali. Po té nešťastné události utekli šamani od svého kmene a už se k němu nikdy nevrátili. Jejich těla jsou už dávno mrtvá, ale oni žijí stále jako duchové, kteří se mohou v noci měnit ve vlku podobné stvoření s lidským obličejem. Vysvobozením pro ně bude smrt z řad kolonistů nebo dobrý skutek, který pro ně šamani vykonají. Svých činů z minulosti hořce litují, raději by volili smrt. Vlčí šamani nejsou klasičtí vlkodlaci, ale pokřivená forma vlka a člověka, a tudíž nemohou nikoho nakazit lykantropií.

KULT VLKA

Ve Storabsku a na Barbarském pobřeží na Lendoru uctívají tamní severané duchy různých zvířat – saly. Vlk není výjimkou. Považují ho za svého boha a nosí mu různé oběti v podobě menší zvěře a občas i lidí. Žjirovnik, jak ho nazývají (jeho skutečné jméno, které dnes zná již jen málokdo, je Starr), je temným bohem a za obětiny a věrnost lidem propůjčuje schopnost libovolně měnit celé tělo nebo jeho různé části ve vlčí. Bohužel s fyzickou proměnou se mění i psychika. Proměnění severané se chovají jako vlci, a tudíž mají chuť lovit. S častými proměnami se tak postupně mění ve vlčí lidi, až nakonec uvíznou ve vlčím těle natrvalo. Tito takzvaní vlkodlaci také nemohou nikoho nakazit lykantropií.

STŘÍBROSRTÍ VLKODLACI

Tento druh vlkodlaků je hojně rozšířen na Pláni vlků (více se o nich můžete dozvědět v modulech Dálavy a Čas temna). Stříbrosrstým vlkodlakem se může člověk stát dvojím způsobem. První, nejrozšířenější, je škrábnutí o rostlinu Vlčí spár a následné vniknutí šťávy, kterou spár obsahuje, do krve. Druhý způsob je pokousání vlkodlakem, který přenáší nemoc zvanou lykantropie. Tato forma lykantropie je nebezpečná tím, že s postupem času je člověk ve vlčím těle déle a déle, až se už nakonec nemůže vůbec změnit zpět v humanoida. Stříbrosrstí vlkodlaci utvářejí rovněž smečky, které si dávají různá jména, například Vlčí lovci či Krvavé tlapy. Nedávno se objevila skupina vlkodlaků v nejnižším patře derteonského podzemí a napadla zde nic netušící orky. Údajně se jedná o bývalé dobrodruhy, kteří byli při svém putování pokousáni vlkodlaky z Trniště.

ilustrace Lucie „Narmoria“ Kučerová



World of Warcraft: The Burning Crusade

Karel Wolf

Pro nezasvěcené (marťany a vyznavače kultu Voodoo) začneme tentokrát malou exkurzí do světa World of Warcraft. Jak ho přiblížit? Pokud připustíme paralelu, že WoW je něco jako kokain, pak Burning Crusade představuje upgrade na heroin.



The Burning Crusade je prvním samostatným datadiskem k nejprodávanější MMORPG hře současnosti. Ta se odehrává v době pár let po té, co byl v posledním dílu fenomenální strategie *Warcraft* (III) poražen Lord Archimond, vrchní generál démonické armády Burning Legion na hoře Hyjal.

VZHŮRU ZA PORTÁL

Většina MMORPG titulů se vyznačuje značně nevyhraněným světem, atmosférou stejně banální i plytkou, jakou nalezneme snad už jen v nekonečné televizní sáze *Ztraceni*, a hodně divergentním příběhem. Na první pohled svět pozdního Azerothu nevybočuje ze zaběhlého standardu. Není tu žádný extrémní konflikt ani další svazující hlediska, přesto je svět WoW jaksi jiný, skoro 2,5 milionu prodaných herních kopií za jediný den jsou toho dostatečným důkazem. Po veliké bi-

tvě, ve které zařvalo mnoho lidí, orků a sem tam i nějaký ten elf, se vrátil život do normálních kolejí. Jenže jak už to tak bývá, každá forma života se po čase začne na svém domácím pískovišti cítit jako ve vězení a projeví touhu expandovat zakázaných exotických světů. A tak se jednoho dne prostě muselo stát to, že se spojené jednotky Aliance a Hordy vydali na průzkum nových území a po čase se díky znovuotevřenému Dark Portalu dostaly na bývalou orčí planetu Dreanor (dnes Outland), kde na ně číhají znovu seskupení démoni pod vedením kdysi nejmocnějšího z elfských válečníků.

Potud intro, datadisk však přinese kromě nové lokace a vyhrocenější příběhové linie také spoustu změn. Na dlouhodobé reptání hráčů po omezených možnostech rozvoje postavy na nejvyšším levelu přinesly deset nových úrovní, takže konečný (a opravdu poměrně obtížně dosažitelný level) je nyní 70. Portálem však mohou (na vlastní riziko) procházet i postavy na mnohem nižších úrovních (no, pod 50 to ale asi nepůjde). Naopak zcela přirozeným způsobem se autorům podařilo naimportovat do hry množství opravdu nadupaných potvor (démoni, Illidan, Lady Vashj a spousta dalších výpravných postav).

TĚŽKÝ ŽIVOT DOBRODRUHA CESTOVATELE A DALŠÍ NOVINKY

Aby byl datadisk vůbec prodejný, musel přijít vedle standardních rozšíření, také s nějakými těmi extra buřty. Jaké jsou? Přibylo 8 nových dungeonů pro postavy na vyšších úrovních a opravdu nespočetně velké množství poměrně náročných zón, které ovládají high-level NPC postavy. Hra díky tomu dostala spoustu paralelních příběhových rovin, což původnímu WoW trochu chybělo. Opravdovým bonbónek představuje bizarní blizzardí projekt s názvem *Caverns of Time*, v němž se nalézá poměrně velké množství instančních misí, díky kterým si budete moci prožít ve formě jakýchsi flashbacků prožít zlomové historické okamžiky z historie válečné strategické série *Warcraft*. Vychutnat si tak budete moci například bitvu o horu Hyjal (*Warcraft* III) nebo samotné otevření Dark portálu. Ve hře se nám také objevili dvě nové herní rasy. První z nich, *Blood Elves* (krvaví elfové), umožňuje hráčům hordy vychutnat si hru za elfy i na straně hordy a druhá, tajemní *Dreanei*, naopak dodá okoukané alianční magii tolik chybějící štávu.



Burning Crusade představuje velmi nadprůměrný datadisk k asi nejpopulárnější online hře na hrdiny, jaká pod současným digitálním sluncem existuje. Odmyslíme-li si závislost, kterou hraní vyvolává, pak opravdu nemáme titulu co vytknout.

NA VAHÁCH BOHYNĚ THEMIS:

- + originalita
- + vyváženost (vyrovnává nedostatky původní hry)
- + hratelnost
- + atmosféra
- místy přílišná zjednodušení původního konceptu WoW
- přísnější limitace jezdeckých nestvůr dosaženou úrovní



ALTERNATIVA:

Samostatný World of Warcraft
Lineage II

SHRNUTÍ:

Název: World of Warcraft: The Burning Crusade

Výrobce: Blizzard

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Pokud nejste milionář na odpočinku, nebo nemáte otroka, který by za vás vydělával peníze a chodil do školy, pak se raději do hraní WoW vůbec nepouštějte, spolehlivě totiž sežere i ty poslední zbytky volného i nevolného času, který ještě máte.

Hodnocení: 98 %

Jade Empire: Special Edition

BioWare během obědových pauz při práci na *Mass Effectu* stihl spáchat konverzi jednoho z nejúspěšnějších Xboxových RPG posledních let. Máme před sebou plnohodnotný hrdinský nářez nebo jen další nemastnou neslanou konzolovou předělávku?

Práce na PC verzi trvala o trochu déle, než bývá u podobných konverzí zvykem (hra vychází dva roky po původním titulu), jak se však ukázalo, mělo to své dobré důvody. Přestože základní dějová linka zůstává prakticky beze změn, v těch ostatních se toho ve světě nefritového císařství změnilo opravdu hodně.

DRACI, BOŽSKÝ CÍSAŘ A TAK DÁL

Herní příběh nás přenesení do zmytologizovaného prostředí starověké Číny se všemi atributy, které k tomu neodmyslitelně patří. Vedle draků, strašlivých démonů, tajemných létacích strojů a oslnivého majestátu císařského dvora se tak setkáte s taoistickou filosofií, mistry Chi a s legendami opředenými válečníky, kteří se už jenom třesou na to, jak vám při vašem putování trochu rozproudí krev v žilách. Samotný herní systém je velmi jednoduchý a nebyť poměrně propracovaných soubojů (oproti konzolové verzi navíc přibyly dva nové bojové styly), stála by zábavnost celého titulu pravděpodobně jenom na příběhu, což by bylo jednak škoda, ale také hlavně asi žalostně málo. Dojem neustálého držení za ručičku se trochu snaží narušit nutnost morálního rozhodování. Váš hrdina je prakticky při každé nebojové interakci s okolím postaven před možnost zareagovat jako kladas nebo záporák a přiklonit se tak k jedné z duchovních cest (otevřená a zavřená dlaň). Trvalý účinek vašich rozhodnutí na hru je ovšem až na samotný závěr spíše minimální, což je trochu smutné, obzvláště pohlédneme-li na podobné systémy cti ze starších titulů, na kterých se BioWare nějakým způsobem podílela. Celkový dojem z dějové linky působí tak, jako by někdo mezi hromadu nastavované kaše rozsypal pytlík rozinek. Dohromady to sice nechutná vůbec špatně, a když narazíte na rozinku, srdíčko vám poskočí radostí, otázkou ovšem je, za jak dlouho vás začne bolet břicho.



ZENOVÝ SMYSL PRO DETAIL

Detailů má hra opravdu pozeňhaně. První věcí, které si všimnete krátce po začátku, je naprosto úchvatná grafika, která vás při rozehrání všech efektů na plné obrátky doslova zvedne ze židle. Až se opět usadíte, možná si všimnete další věci, a tou je neuvěřitelné množství dialogů. Je sice pravda, že se bez nich žádná pořádná RPG už neobejde, ale tady dotvářejí atmosféru opravdu dokonale. Hra zde nicméně trpí i podivnou rozpolceností. Na jedné straně tu máme prakticky lineárně předdefinovanou cestu, po které váš hrdina putuje a společně se svými přáteli nemilosrdně likviduje armády protivníků – zde je jednoznačně kladen důraz na přímou akci. A na té druhé tu jsou vodopády zdržovacích dialogů, kterými se chtít nechtět budeme muset prokousat. Asi nejsympatičtější inovací hry je série působivých miniher (archaická le-tadlová střílečka a další), které v nečekaný okamžik přeruší

nekonečnou řadu soubojů a plnění questů a umožní vám tak trochu relaxovat. Další velmi příjemnou změnou oproti konzolovému předchůdci je výrazně zrychlené ukládání a prakticky plynulý přechod mezi jednotlivými lokacemi. Víc už vám ale neprozradím, abyste si také mohli alespoň trochu užít radosti z objevování, až se do světa Jade Empire vydáte sami.



NA VAHÁCH BOHYŇE THEMIS:

- + plynulost grafiky
- + obtížnostní módy
- + minihry
- + hratelnost
- + atmosféra
- stabilita
- konzolovost (v ovládní)
- chyby v programovém kódu (občasné záseky)
- přemíra dialogů a ingame scén

SHRNUTÍ:

Název: Jade Empire: Special Edition

Výrobce: Bioware

Vydavatel: CD Projekt

Doporučení Pevnosti: Hra představuje jednoduché lineární RPG, které se díky jedinečným kulisám a několika zajímavým nápadům stává titulem, jenž je velice dobře hratelny i přes svoji celkovou koncepční zastaralost.

Hodnocení: 80 %

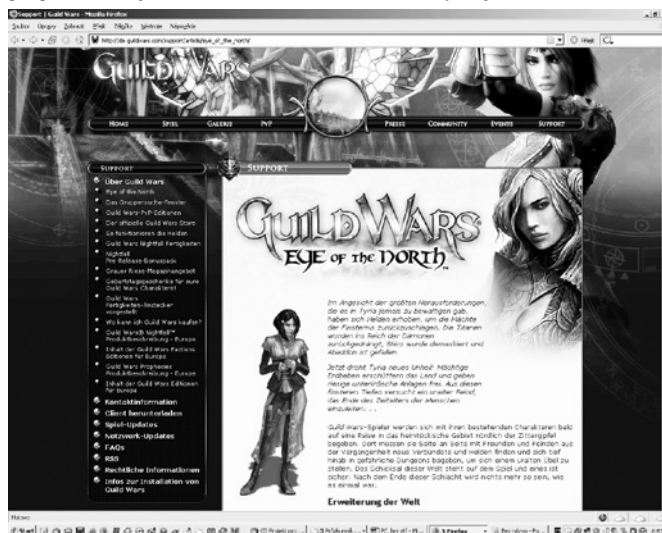


NOVINKY

Co uvízlo v našich rybářských sítích

NEVÍDÁNO NESLYCHÁNO – NCsoft oznámil příchod Guild Wars II

Jak to tak vypadá, za chvíli ve světě on-line her nezůstane na kameni kámen (snad s výjimkou *World of Warcraft*). Na neklidnou situaci okolo kolonizování nových objevených území na MMORPG trhu pružně zareagovaly i společnosti NCsoft Europe a ArenaNet, které promptně ohlásily něco donedávna neslychaného, totiž druhé pokračování původních *Guild Wars*. Ty budou do značné míry čerpat z mechaniky prvního dílu, ale obohatí ho o ustálený persistentní svět. Co je na tom však úplně nejlepší – podobně jako v případě jedničky i nová hra zůstává stále bez poplatků. Těšit se na ně můžete zhruba někdy v druhé polovině roku 2008. Pokud se vám tato čekací doba zdá příliš dlouhá, můžete si čekání zpříjemnit například připravovaným datadiskem *Guild Wars: Eye of the North*.



AUTOR GHOST RIDERA ZAŽALOVAL ZÁBAVNÍ GIGANTY

Gary Friedrich, autor hlavní postavy z legendárního komiksu *Ghost Rider*, který se nedávno dočkal herní a filmové adaptace podal žalobu na společnosti Marvel Enterprises, Sony Pictures Entertainment, Sony's Columbia TriStar, Relativity Media, Crystal Sky Pictures, Michael De Luca Prods., Hasbro Inc. i samotnou Take-Two Interactive, která má na starosti herní podobu komiksu. Podle autora hrdiny se všechny uvedené společnosti dopustily porušení práv, která na něj od Marvelu přešla v roce 2001 zpět. Celá žaloba se skládá z 21 bodů porušených autorských práv a kromě jiného viní Marvel z nedostatečné ochrany charakteru hlavní postavy, ze které výše uvedené společnosti udělali podivný slepenec, který nemá s původním *Ghost Riderem* nic společného, což mělo výrazně poškodit hodnotu původního Friedrichova díla. Herní adaptace pak dokonce vznikla přímo v rozporu s přáním autora, respektive bez jeho svolení.

KDE TY LOŇSKÉ BUDOVAATELSKÉ SNĚHY JSOU...

Pokud patříte mezi fanoušky realistických budovatelských strategií, pak vás možná nepotěší následující zpráva. Ubisoft, vlastník studia Blue Byte (série *The Settlers*), pohltit menší společnost SunFlowers i s celou jejich historickou Anno sérií. Zatím poslední díl série, loňské *Anno 1701*, si již dokázal na svoji existenci vydělat, a to i přes monstrózní rozpočet přes 8 milionů Euro. Přestože se v době akvizice již pilně pracovalo na novém datadisku k této hře i na dalším titulu, je budoucnost celé série díky vlastnictví dvou konkurenčních her (*Settlers* a *Anno*) jedinou společností značně nejistá.



PIRÁTI Z KARIBIKU: NA KONCI SVĚTA (A NA HANDHELDECH)

Hra zakotví na konzolích a handheld systémech v průběhu letošního parného (doufáme) léta. Hra od Disney Interactive Studios vás zavede nejen do světů z druhé a třetí části filmu, ale ještě mnohem dál. Na palubách i v lanoví majestátních lodí se známí piráti již brzy opět pustí do boje s nenapravitelnými zloduchy. Objevovat bude možno nová města, džunglí pokryté ostrůvky a vyhýbat se všem nebezpečím, která na moři číhají. Prostě vás na dostupných herních platformách čeká nové námořní dobrodružství se vším všudy. Pozve vás do světa, kde žijete a umíráte s mečem v ruce, do světa, který znáte z filmů, do světa, kde se z vás může stát kapitán Jack Sparrow, Will Turner či Elizabeth Swannová.



„Příznivci filmu Piráti z Karibiku jistě rádi uslyší, že herní dobrodružství vychází ze druhého a třetího filmu, přičemž jejich události dotahuje ještě mnohem dál,“ prohlásil Craig Relyea, viceprezident pro marketing Disney Interactive Studios.



ZAKLÍNAČ SI K NÁM PROKLESTÍ CESTU ZAČÁTKEM ŠKOLNÍHO ROKU
Polský Zaklínač se již pomalu, ale jistě začínal nořit do bažiny věčně odkládaných titulů. A tak je pro nás radostnou novinkou vám oznámit, že společnosti Atari a CD Projekt již vyhlásily definitivní lunch hry na září 2007. Zářijový termín platí pro všechny trhy, na kterých se hra objeví. Přesný den premiéry bude zveřejněn v následujících měsících. Český název hry bude respektovat jméno, pod kterým u nás vycházela také celá populární knižní série, ostatní národy si budou muset zvyknout na anglickou podobu *Witcher*. To vypadá na docela pěkný dárek do začátku školního roku, co říkáte?



BUDE MÍT OBLIVION POKOŘITELE?

Společnost Bethesda, která se proslavila především kontroverzními RPG tituly z herní série *The Elder Scrolls*, oznámila vývoj pokračování. Novinářům to potvrdil Pete Hines, mluvčí společnosti. Informace by nebyla pro mnohé hráče příliš překvapivá, kdyby Hines vzápětí nedodal, že se dost možná bude jednat o internetovou MMORPG. To by pravděpodobně znamenalo ve světě počítačových RPG her menší revoluci, po čtyřdílné sérii čistě off-linových titulů bez jakékoliv multiplayerové podpory by totiž podobný krok byl srovnatelný s dopadem meteoritu do středu Tokia. Zatím je však všechno ještě zahaleno oparem marketingového mlžení a vývojáři samotní mají plné ruce práce s dokončováním pokračování taktéž legendární RPG série *Fallout*. A pokud se již nemůžete dočkat, zkuste zatím třeba právě vycházející datadisk *The Oblivion: Shivering Isles*.



Z domova

Drakkar

nový internetový časopis o RPG

Na začátku roku 2007 se v mysli několika hráčů, Gamemasterů či Pánů jeskyně zrodil smělý nápad vytvořit vlastní internetový časopis orientující se na RPG hry, ale zabývající se i fantasy obecně. Tento nápad se pak zalíbil dalším lidem, a tak začal kolem nově se utvářejícího časopisu vznikat jeho autorský tým.

Začalo hektické období, kdy bylo třeba stanovit si cíle a priority. Bylo nutné domluvit se na skladbě článků a vůbec na směr, kterým se bude projekt ubírat. Nezbytné bylo rovněž vyřešit a doladit technické detaily, aby vše fungovalo a naši první čtenáři byli spokojeni. Než bylo možno začít pracovat na prvním čísle časopisu, musel získat přiléhavý název i pěkný design.

Vše se povedlo a 1. dubna 2007 bylo do světa vypuštěno první číslo internetového časopisu Drakkar. Jak naše snaha dopadla, můžete již sami posoudit na webové stránce <http://drakkar.rpgplanet.cz>.

Drakkar si neklade za cíl být jedinečným a za každou cenu originálním projektem, ale chce být především kvalitním časopisem, který vám přinese dostatek informací o vašich oblíbených RPG hrách, v němž vždy najdete kvalitní fantasy povídku nebo krátké dobrodružství, jež můžete použít celé či se jím pouze inspirovat.

Každé dva měsíce vám chceme přinášet zábavné čtení v podobě fantasy povídky či dobré poezie, seznámit vás se zajímavými internetovými projekty, představit známé i méně známé RPG systémy či se vám pokusit nabídnout alternativu více různých herních stylů. To vše by mělo být doplněno ještě články o historii, které budou obsahovat informace využitelné při hraní. Jak jsem uvedl výše, každé číslo Drakkaru by mělo obsahovat také dobrodružství, které bude pokud možno bezsystémové nebo alespoň s aplikacemi na mnoho různých systémů, aby si na své přišel co nejširší okruh našich čtenářů.

Ovšem tato podoba našeho časopisu nemusí být zdaleka konečná. To, kam se bude dále ubírat, můžete zásadně ovlivnit také vy – naši čtenáři. Drakkar je totiž projektem otevřeným a snaží se o sblížení jednotlivých RPG komunit, takže pokud si myslíte, že můžete přispět zajímavým článkem, poutavou povídkou či kvalitním dobrodružstvím, budeme rádi, když se ozvete a připojíte se k našemu tvůrčímu týmu.

Ale i když nejste tvůrčí typ, rozhodně nezapomínejte – i vy se můžete podílet na podobě Drakkaru. Stačí zajít na diskusní fórum na stránkách <http://rpgforum.jinak.cz> a tam si najít témata související s naším časopisem. Na tomto fóru se pravidelně vyskytuje autorský tým Drakkaru, takže nám tam můžete sdělit své výhrady a připomínky, ale budeme rádi, když se občas ozvete i s nějakou pochvalou.

Na závěr bych vám popřál hodně zábavy při čtení našeho časopisu. Těšíme se na vaše náměty a připomínky.

Lukáš „Zayl“ Dubský

RPG novinky

Na dnešní procházce po domácích novinkách v RPG ne příliš překvapivě místo různých komerčních projektů upozorníme spíše na ty fanovské. Přece jenom, situace na našem trhu zatím stále příliš RPG nenahrává.



Server **d20 v kostce** (www.d20.cz) spustil na apríla projekt IceFire zaměřený na hry a knižní ságu *Píseň ledu a ohně* od G. R. R. Martina. IceFire se bude věnovat především knihám, ale součástí prezentace už jsou recenze na *A Game of Thrones RPG*. Pokračuje tak trend rozšíření záběru mimo hry i ke knižním ságám a jejich propojení zpět s hrami. Vždyť součástí serveru jsou

projekty věnované Dragonlance či tolkienovské Středozemi podle pravidel d20.

Proslýchá se, že se zde chystá i projekt zaměřený na RPG hry, které u nás nemají jinak tolik prostoru, jako *Cadwallon* či *Čas pro hrdiny*.

Pro toho, kdo vládne angličtinou, má rád svět Warhammeru a nechce hrát nebo kupovat trochu zvláštní systém *Warhammer Fantasy Roleplay*, se nabízí nová verze d20 systému *Warheart*. Systém, který autor vyvíjí ve spolupráci s komunitami RPG Fórum a Old Elf Inn, je ve verzi 0.94 volně ke stažení na <http://warheart.rpg.sk>. Bohužel, ač systém vzniká ve Slovenské republice, je psán anglicky. Jedná se o povedenou variaci na d20, kde je systém přizpůsoben drsnému a šerému prostředí světa Warhammeru.

Po delší době se opět otevřela možnost zpřístupnit nejrozsáhlejší český svět Asterion (prostřednictvím aplikací, které zatím existují pro DrD a DrD+) hráčům dalšího systému, a to d20/True20. Jedná se o běh na dlouhou trať, ale práce již započaly. Snad se tentokrát podaří dovést je ke zdárnému konci.

Bohužel máme také smutnou zprávu – organizace OpenGaming se rozpadla, mimo jiné v důsledku časové vytíženosti hlavního organizátora Dalcora z důvodu řady dalších projektů, ale i kvůli jeho zdravotnímu stavu. Projekt veřejného hraní v Praze tak zůstává na bedrech sdružení Prague by Night a klubu Maelström.

Na serveru RPGPlanet se rozběhl další projekt – podcast (tedy „rádiový pořad“, jehož jednotlivé epizody jsou volně stažitelné z internetových stránek) nazvaný **Dračí Studna**. Najdete ho na stránkách <http://draci-studna.rpgplanet.cz>. V tomto podcastu si můžete poslechnout především rozhovory s osobnostmi české RPG scény, upozornění na nová RPG, akce a jiné novinky, stejně jako hosty představující různé méně známé RPG systémy.

K dispozici je v této chvíli (polovina dubna) pět dílů o celkové délce téměř tří hodin, nový díl vychází přibližně jednou za tři týdny.